Número 8
PLAY AGAIN
Revista Multimedia
de VIDEOJUEGOS
RETRO
Diciembre
2019
Especial
Navidad
52 páginas
Reportaje Especial
SEGA
Master System
20 grandes juegos
Dossier Especial
PlayStation 2
Juegos Playstation
20 juegos que merecen un PLAY AGAIN
EXTRA
Otros 20 juegos imprescindibles
sinclair
ZX Spectrum

EDITORIAL

¡Feliz RETRO Navidad a todo el mundo!

Antes de nada, permitidme empezar usando seis simples palabras que cada año se repiten por estas fechas como si de un mantra o una oración se tratase: ¡Feliz Navidad a todo el mundo!

Y es que, sin importar nuestras diferencias, la Navidad sigue siendo una de las pocas cosas (por desgracia cada vez nos quedan menos) que nos unen a todos. La otra serían los videojuegos, y aunque hay más cosas que afortunadamente sirven para poner de acuerdo a (casi) todo el mundo, los videojuegos y la Navidad nos parecen una pareja hasta cierto punto indisoluble y que siempre nos trae un buen puñado de recuerdos imborrables. Pero más allá de todo esto, me gustaría que la Navidad fuera de verdad tiempo de reflexión y propósito de enmienda y aún más allá, tiempo de recordar. Es importante pararse de vez en cuando para recordar. Sin nuestros recuerdos, sin la nostalgia, no seríamos nada al fin y al cabo. Este mundillo del coleccionismo retro y la afición por los videojuegos antiguos se basa en gran medida en recuperar de alguna manera la esencia de aquello que tan felices nos hacía cuando éramos niños, y es que al final, si nos paramos a pensar en ello un poquito, nos daremos cuenta de que no eran los juegos los que nos hacían felices, sino las personas que nos acompañaban en esos momentos mientras jugábamos. La Navidad no es, en definitiva, un tiempo para llenar nuestros vacíos con más basura inútil que acabará cogiendo polvo al cabo de unos meses en el mejor de los casos, sino una oportunidad para detenerse a pensar y recordar a aquellos que por desgracia ya no están con nosotros, aquellos familiares, amigos, seres queridos en definitiva, que supieron alegrar nuestras vidas con su presencia y su cariño, que después de todo es lo que nos hace ser lo que somos y por lo que a veces nos gustaría volver atrás en el tiempo y volver a sentir lo que sentíamos de niños. De todo corazón os deseo a todos y a todas una muy feliz Navidad y que siempre, y no solo en Navidad, tengáis muy presentes a aquellos que os amaron y que de alguna forma u otra siempre seguirán con nosotros.

Enrique Segura
Editor de Play Again

PLAY AGAIN es una revista hecha por y para aficionados a los videojuegos y la cultura retro, evidentemente sin ningún ánimo de lucro. Todas las imágenes son propiedad intelectual de sus respectivos dueños y empresas y han sido usadas con el único fin de difundir sus productos y publicitarlos con fines informativos.

SUMARIO

Revista trimestral sobre videojuegos y cultura retro
Edita: Enrique Segura
Número 8 Diciembre 2019

EDITORIAL: ¡Feliz RETRO Navidad a todo el mundo!.....2

Reportaje Especial
Otros 20 juegos imprescindibles del ZX Spectrum.....4

Reportaje Especial.....15

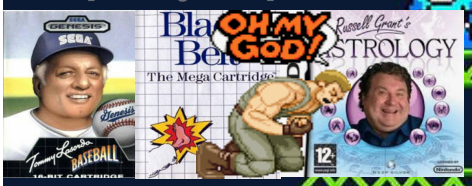
Las Memorias de MURDOCK.....26

Reportaje Especial
20 juegazos
de PlayStation 2...

...que se merecen un PLAY AGAIN
Página 28

Reportaje Especial
10 juegos malditos
para romper amistades.....39

Reportaje Especial



Las carátulas más ridículas
de la historia....43

CASI Retro.....46

RETRO Remake....47

Regreso al Videoclub.....48

El Basurero RETRO.....49

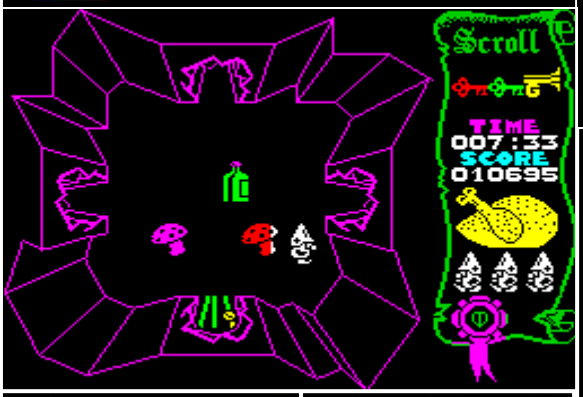
El Correo de los Lectores.....50

Muchos fuimos los que nos iniciamos en este mundillo con sus míticas teclas de goma y sus cintas de cassette. El ZX Spectrum fue (y sigue siendo) una máquina asombrosa y adelantada a su tiempo que democratizó el videojuego y lo hizo accesible para la clase media, ofreciendo además la posibilidad de programar y alterar tus propios juegos en base a un sistema operativo y un lenguaje de programación al alcance de casi todo el mundo. Sus juegos, que a día de hoy siguen apareciendo y conformando un catálogo que ya supera los 7.000 títulos, son todos y cada uno de ellos pequeñas proezas técnicas y la demostración de que cuando uno quiere hacer bien las cosas, los resultados son más que asombrosos. Cómo se pudo sacar tanto jugo a una memoria de tan solo 48k y utilizando una tecnología base de 8 bits es algo que aún hoy en día me sigue intrigando y es algo para lo que no acabo de encontrar respuesta...

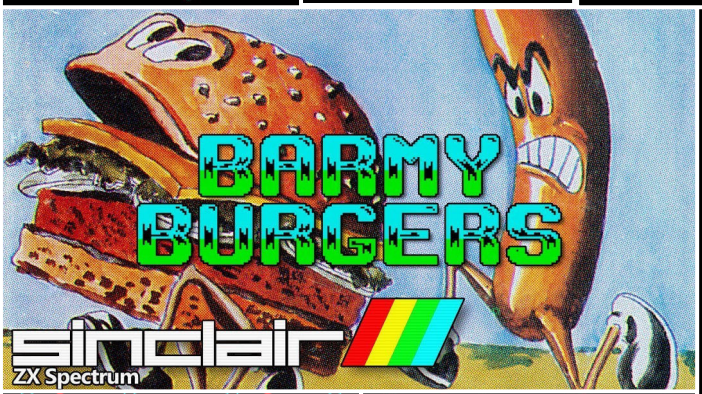
Por muchas entregas que le dediquemos en esta revista a hablar y a resaltar las cualidades de sus juegos, nunca le haremos justicia. Es por eso que aunque ya en el número 6 de *Play Again* le dedicamos un extenso artículo analizando 20 de sus mejores y más recordados juegos, hoy queremos nuevamente darle sus 5 minutos de gloria correspondientes a un número especial de Navidad en el que no podía faltar, y devolverle algo más de su gloria analizando otros 20 juegos que merecen estar en el *Hall of Fame* del Spectrum…

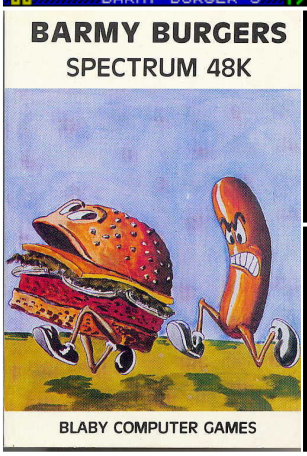
Directamente desde el pasado, aquí os dejamos con **otros 20 juegos imprescindibles del Spectrum** que aunque no lo parezca a juzgar por su apariencia y sus gráficos, aún siguen dando guerra y son muy válidos y disfrutables. Y ojo, aún nos quedarán más entregas de esta serie sobre el ordenador de Sinclair...

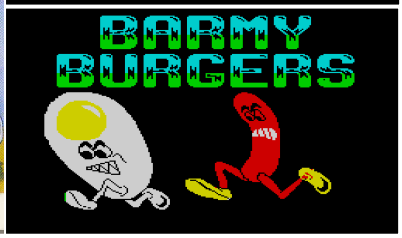
Otros 20 juegos imprescindibles del ZX Spectrum



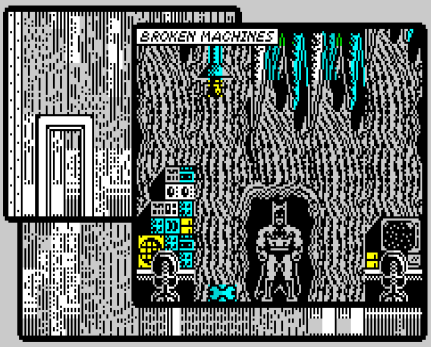
Es curioso, pero el Spectrum tenía varios juegos de corte y temática similar en los que debíamos deambular por lúgubres castillos en busca de venganza o redención acometiendo las más variopintas hazañas por el camino sin morir en el intento, y *Atic Atac* es, probablemente, el más memorable de todos ellos. En 1983 los hermanos Stamper nos sorprendieron con esta joya de vista aérea y entornos de aspecto tridimensional (de nuevo un logro increíble para una máquina con una memoria de 48k) en la que debíamos elegir entre tres tipos de personajes diferentes para intentar escapar de un diabólico castillo plagado de criaturas infernales. Una suerte de primitivo Resident Evil cruzado con Gauntlet, un híbrido dotado de personalidad propia que nos obligaba a pensar rápido y movernos sin parar si no queríamos morir en un pestañeo. Por el camino, monstruos especiales (precursores de los jefes de final de fase) nos atacaban y para derrotarles debíamos hacer uso de determinadas armas especiales que previamente debíamos haber recogido por los escenarios de su extenso mapeado.

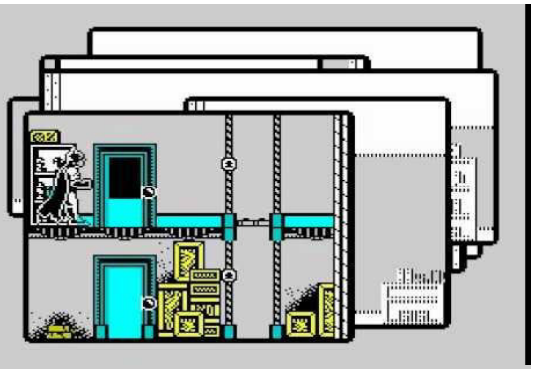


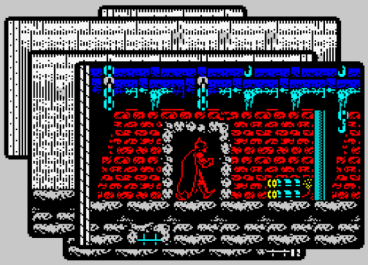




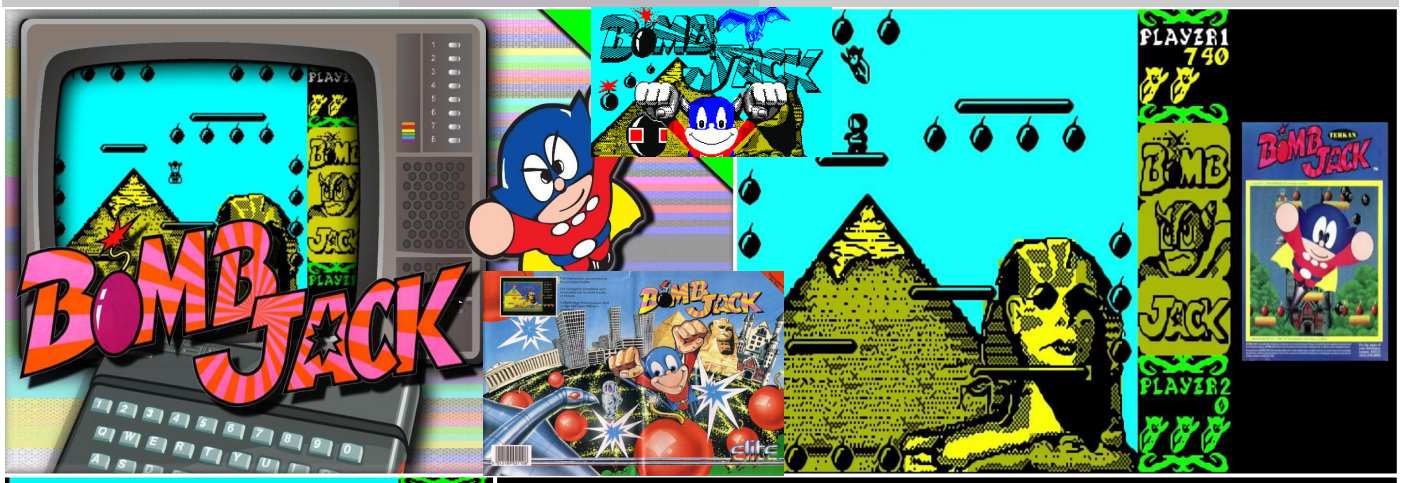
Si ya hemos dicho en más de una ocasión que la capacidad del Spectrum para trasladar la emoción de los juegos de máquinas recreativas hasta el salón de tu casa es hasta cierto punto asombrosa, aún lo es más en el caso de máquinas recreativas muy antiguas y cuyo aspecto gráfico era por consiguiente mucho más básico y fácil de reproducir. Tal es el caso de este genial y divertido *Barmy Burgers*, una versión "inspirada" en el clásico arcade de 1982 *Burger Time*, con el que no es que guarde muchas similitudes, es que se trata de un port no oficial y sin licencia de la recreativa original. Un ejemplo más de la versatilidad de nuestro querido ordenador de 48k y de la picaresca humana a la hora de esquivar derechos de autor. El caso es que *Barmy Burgers* es una bomba de adicción y de diversión a partes iguales, encarnamos a un cocinero que está atrapado en la cocina de una hamburguesería de los 80 en la que todo se ha desmadrado y los ingredientes de las hamburguesas están por ahí desperdigados como Pedro por su casa. Nuestra labor será la de ir pisando por encima de la carne, las rodajas de pepinillo, el queso y el pan para alinear todos estos ingredientes y formar una hamburguesa completa. Esta idea genial y absurda al mismo tiempo (como casi todas las ideas que surgieron en los 80) nos hace darnos cuenta de dos cosas: esta forma de hacer hamburguesas dice más bien poco de la higiene del local, y en segundo lugar y más importante, no todo iba a ser tan fácil, ya que por el escenario pululan alegre e impunemente una serie de enemigos absolutamente tóxicos que intentarán acabar con nuestra vida, y a los que deberemos esquivar moviéndonos con agilidad y presteza por las distintas plantas del escenario o bien, en un alarde de crueldad y refinamiento, aplastar arrojándoles desde arriba las rodajas de ingredientes que usamos para apilar las hamburguesas. Suena estúpido y casi de chiste, pero la verdad es que una vez que empiezas tu partida a *Barmy Burgers* no podrás parar hasta terminar todas tus hamburguesas y repetir la operación en la siguiente fase una y otra vez. Ver caer los ingredientes desde arriba y apilarlos es toda una experiencia .

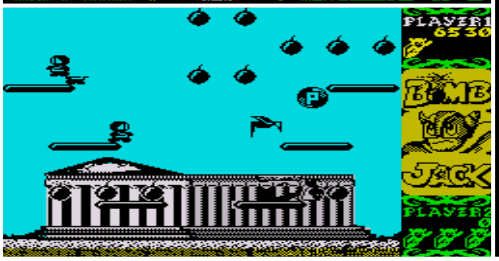






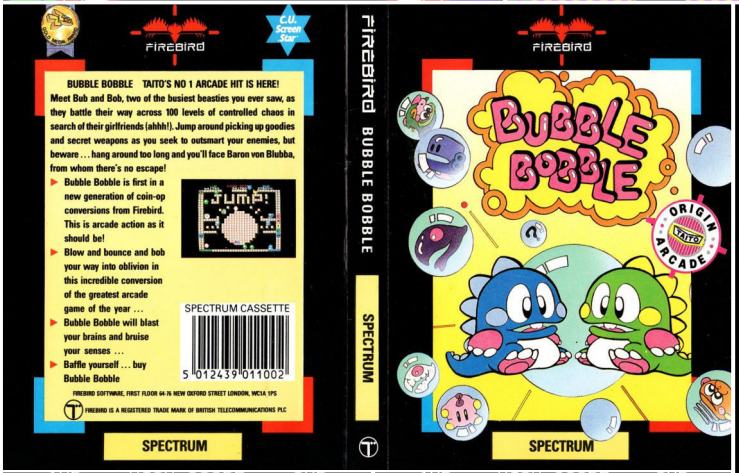
De los tres juegos de Batman que salieron para el Spectrum, este es sin duda el más fiel a la estética y el desarrollo de los cómics, quedando como ya sabemos los otros dos más orientados, en el caso del Batman de Jon Ritman a la parodia y la versión de la serie de culto de TV de finales de los 60, y por otra parte, el tercero en discordia y el último de todos siendo el juego de la película de Tim Burton de 1989. Este *Batman The Caped Crusader* era (y es) un prodigio técnico y una maravillosa aventura con grandes dosis de exploración (esa gigantesca batcueva y esas azoteas y las calles de Gotham pocas veces parecieron más grandes que en el mapeado de este juego) y acción, en la que nuestro cruzado de la capa deberá hacer frente no a una sino a dos amenazas bien diferenciadas e igualmente terribles, dependiendo de qué cara de la cinta de cassette cargáramos: en una cara nos esperaba el Joker y en la otra el Pingüino, los dos enemigos más letales del hombre murciélago que aquí venían bien acompañados por sus respectivas bandas de secuaces, a los que Batman derrotaba a base de golpes y lanzamientos de batarang mientras iba recogiendo objetos por el camino y resolviendo acertijos y puzles. En un prodigio de aprovechamiento de la memoria, las pantallas se quedaban sobre impresionadas al pasar de un escenario a otro.

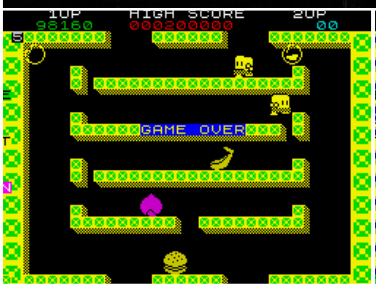


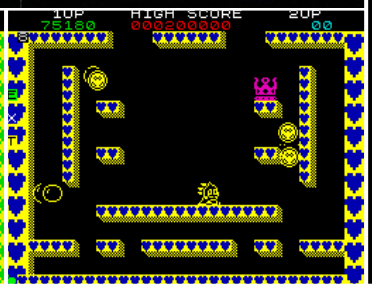


Sigo sin terminar de entender muy bien cómo un Spectrum podía sacarse de la manga conversiones de arcades tan geniales como este *Bomb Jack*, de verdad, es algo que desafía a toda lógica. Ya no es que se respetara el apartado gráfico en su mayor parte, lo que ya de por sí es un logro, es que además en una proeza técnica más que notable: dependiendo de la suavidad con la que manejáramos el joystick, nuestro peculiar súper héroe era capaz de saltar más o menos alto para alcanzar los recovecos de la pantalla estirándose en un intento desesperado por desactivar las bombas que están diseminadas por todo el escenario y que están a punto de estallar, provocando el caos más absoluto por las principales ciudades del mundo. Trasladar esa sensibilidad en el control del personaje al joystick de un ordenador no debe ser tarea fácil, y de lo que no cabe duda desde luego es que *Bomb Jack* era y sigue siendo muchísimos años después, uno de los títulos más jugables y disfrutables del Spectrum, a pesar del tiempo transcurrido. No importa cuántos años pasen, volverás a él una y otra vez porque es endiabladamente rápido, divertido y adictivo. Los súper héroes de antaño miraban al peligro siempre con una sonrisa y sin miedo al fracaso, también nosotros éramos así cuando jugábamos a *Bomb Jack*. Recupéralo y vuelve a recordar esa sensación, es muy gratificante.

Bruce Lee es, de lejos, uno de los juegos más extraños, bizarros y al mismo tiempo atractivos que el ZX Spectrum pueda ofrecerte. Está lleno de agujeros argumentales, incongruencias, personajes absolutamente marcianos y salidos de una borrachera, algunos de ellos son literalmente un monigote hecho con un cabezón y dos palotes, pero oye…¡qué bueno es! Uno no sabría decir exactamente qué es lo mejor de Bruce Lee, si su divertido desarrollo y su adicción, o el extraño placer que te proporciona el intentar superar tu marca y volver a acabártelo la próxima vez en menos tiempo que la anterior partida, y es que si por algo destacaba esta extraña pero carismática aventura protagonizada por el moto inmortal de las artes marciales era por lo corto que resultaba una vez que te aprendías de memoria cómo superar sus trampas. Una mezcla perfecta entre juego de plataformas y de acción (con más plataformas que acción, dicho sea de paso) y un desafío al cronómetro que recientemente se estableció (por el momento) de forma definitiva en 5 minutos y 42 segundos, el récord mundial de rapidez en acabarse este juego. Increíble pero cierto. Debes probarlo para apreciar sus cualidades. Brutal.



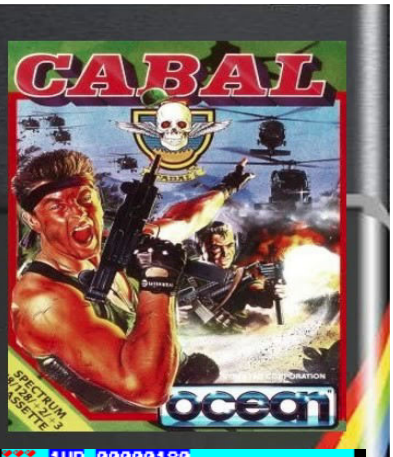


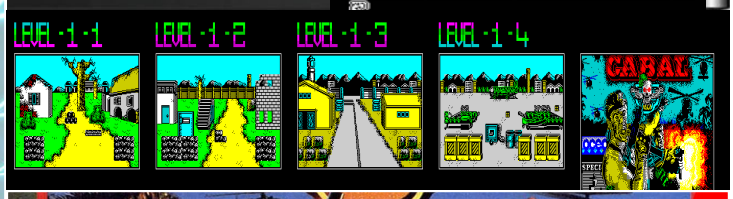


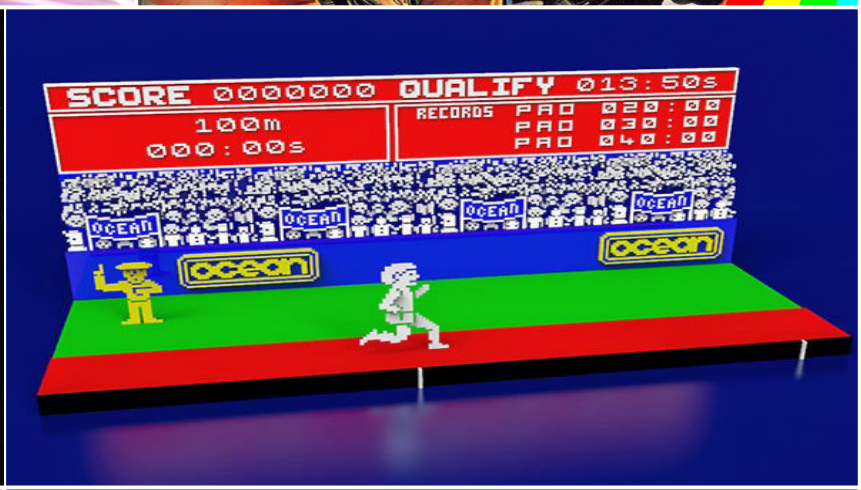
Otra conversión de un arcade mítico que dio lugar a un port absolutamente memorable. Mike Follin programó una de las mejores y más divertidas conversiones arcade que jamás se hayan hecho para el ordenador de Clive Sinclair, haciendo alarde de un ingenio y una capacidad técnica más que memorable. Bub y Bob tienen en esta versión de Spectrum una de sus mejores y más fieles versiones, si bien es cierto que se echan de menos los llamativos colorines de los escenarios del arcade original por evidentes cuestiones de limitaciones técnicas y de memoria, todo lo que hizo grande a *Bubble Bobble* en los salones de máquinas recreativas está aquí en todo su esplendor. Scroll suave y sprites que se mueven con rapidez, sensación de velocidad y agilidad en su desarrollo, y una adicción increíble son solamente algunas de sus cualidades más notorias, por no mencionar la posibilidad de jugar a dobles con un amigo en una de las experiencias más locas, divertidas y frenéticas que se recuerdan en la historia de los videojuegos, llevada hasta tu casa con acierto y precisión.

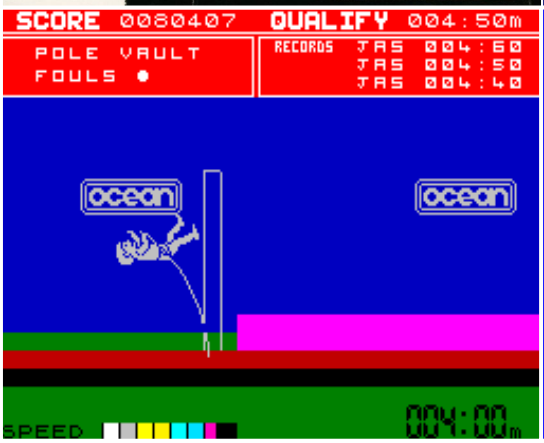
Es igual de difícil que la máquina recreativa original de Taito, lo cual es un extra cuando hablamos de conservar y preservar la integridad del juego arcade del que se hizo la conversión, pero es, ante todo y sobre todo, uno de los juegos más válidos y lúcidos del Spectrum. El tiempo no pasa por él.

Otra gran conversión y otro gran juego para Spectrum. Hay juegos sin los que la función de dos jugadores simultáneos les hacen perder gran parte de su atractivo. Por decirlo de otra manera: jugar sin la ayuda de un segundo jugador en títulos como *Altered Beast* o *Golden Axe* por poner solo un par de ejemplos, no es lo mismo que hacerlo en compañía. Sin embargo, puestos a sacrificar algo en pos de mantener lo más intacta posible la esencia del juego original a la hora de realizar una conversión de una recreativa, en juegos como *Cabal* donde la interacción con el segundo jugador puede llegar a ser hasta un incordio más que una ayuda, el tener que suprimir la posibilidad del juego cooperativo simultáneo es el menor de los males. Cabal sigue siendo enormemente recomendable y muy disfrutable jugando uno solo, aunque para qué vamos a negarlo, a dobles ya hubiera sido la bomba (nunca mejor dicho, porque de estas se tiran unas pocas en el juego). Cabal nos mete de cabeza en un conflicto bélico al más puro estilo Rambo, donde deberemos disparar sin parar al enemigo y eso sí, movernos sin parar si no queremos durar con vida menos de un minuto. La novedad en Cabal, a diferencia de muchos otros shooters trepidantes para Spectrum radica en el hecho de su originalísimo sistema de juego, basado en desplazar el punto de mira de manera independiente al control de nuestro protagonista, de forma que es posible dejar fija la mirilla sobre un objetivo para descargar toda nuestra potencia de fuego, pero ojo, mientras tanto estaremos indefensos ante los impactos de los proyectiles enemigos. Dispara sin parar de moverse: parece fácil pero no lo es tanto. Un gran juego de la última hornada de juegos comerciales de la década de los 80 y una de las conversiones más potables pese a la supresión del segundo jugador.



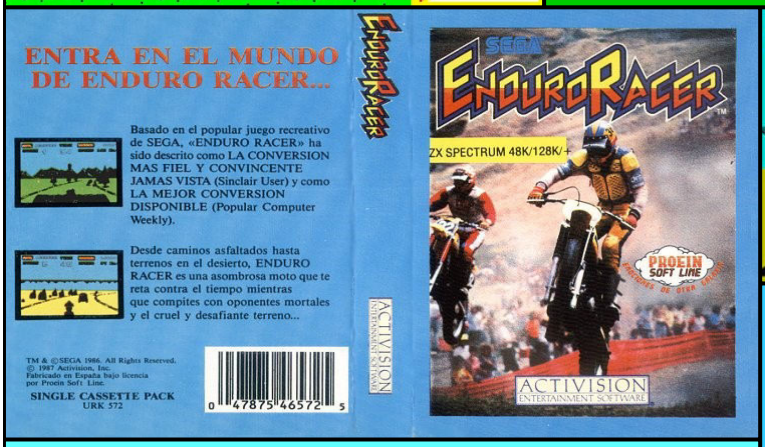






En los Juegos Olímpicos de 1980 y 1984 respectivamente, ningún atleta cosechó más victorias y más medallas de oro en diversas disciplinas deportivas que el mítico Daley Thompson, toda una leyenda en su época. Ocean nos trajo a mediados de los 80 un juego inspirado en sus proezas olímpicas, lo que por un lado supuso una gran noticia para los aficionados al deporte y a los videojuegos deportivos, y por otro lado supuso otra gran noticia para los fabricantes de joysticks, ya que estamos ante el típico juego “machaca botones” o “machaca joysticks” (dependiendo de si jugabas con teclado o no) que desesperó a más de uno y alegró a aquellos habilidosos que fueron capaces de superar sus pruebas de Atletismo virtual. Todo un juegazo que introdujo a una generación entera de jugadores en un nuevo género, el de los simuladores de Atletismo, de forma épica y espectacular. Buenos gráficos, gran adicción, y unas buenas risas aseguradas jugando en compañía de los amigos, que se partían al ver tu cara de estreñimiento al darlo todo dándole nervio al joystick.

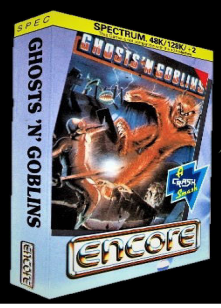
Cuando hablo de este juego siempre tengo el mismo problema: ¿lo consideramos un juego original, o es más bien un port de una máquina recreativa?...Bien, está fuera de toda duda que los aficionados al Tehkan World Cup de Tecmo (1985) no pasarán por alto las más que incuestionables "coincidencias" entre estos dos juegos, y es que parece fuera de toda duda que en Topo Soft se inspiraron "ligeramente" en la recreativa de Tehkan World Cup para dar forma al que para mí sigue siendo el mejor juego de fútbol de la era de los 8 bits al que he tenido la suerte de jugar. La enorme popularidad del jugador del Real Madrid y de la Selección española de fútbol Emilio Butragueño le valió a mediados de los 80 para protagonizar su propio juego, una maravilla de jugabilidad que sigue siendo tremendamente popular y muy disfrutable incluso hoy en día.
Curiosamente, hicieras lo que hicieras, casi siempre acababa marcando gol Butragueño, lo que no sabemos si obedecía a la casualidad o a un truco del juego para darle más bombo al bueno de Butragueño por aquello de la licencia a la que había que sacarle partido. Aunque no tenía un modo historia que superar a base de ganar partidos (lo que le hubiera sentado de fábula), sí que era capaz de ofrecer vibrantes partidos para dos jugadores, aspecto este en el que basaba gran parte de su atractivo. Y es que traer a un amigo a casa y desafiarle a una pachanga en la que encajarle una humillante derrota era algo impagable. Por lo demás, habría sido un simple juego más de fútbol de no ser por la grandísima recreativa que adapta de forma más oficiosa que oficial, y es que la sombra de Tehkan World Cup es muy alargada como para ignorarla. En una época en la que las recreativas jugaban literalmente en otra liga y su calidad no tenía parangón posible, el poder jugar en casa a una imitación tan decente como esta era todo un regalo. De nuevo nuestro Spectrum nos demostraba una vez más de lo que era capaz , y nos hacía preguntarnos hasta cuándo sería capaz de seguir ofreciéndonos joyas como esta. A Butragueño aún le quedarían muchos goles por marcar, pero esa es otra historia...



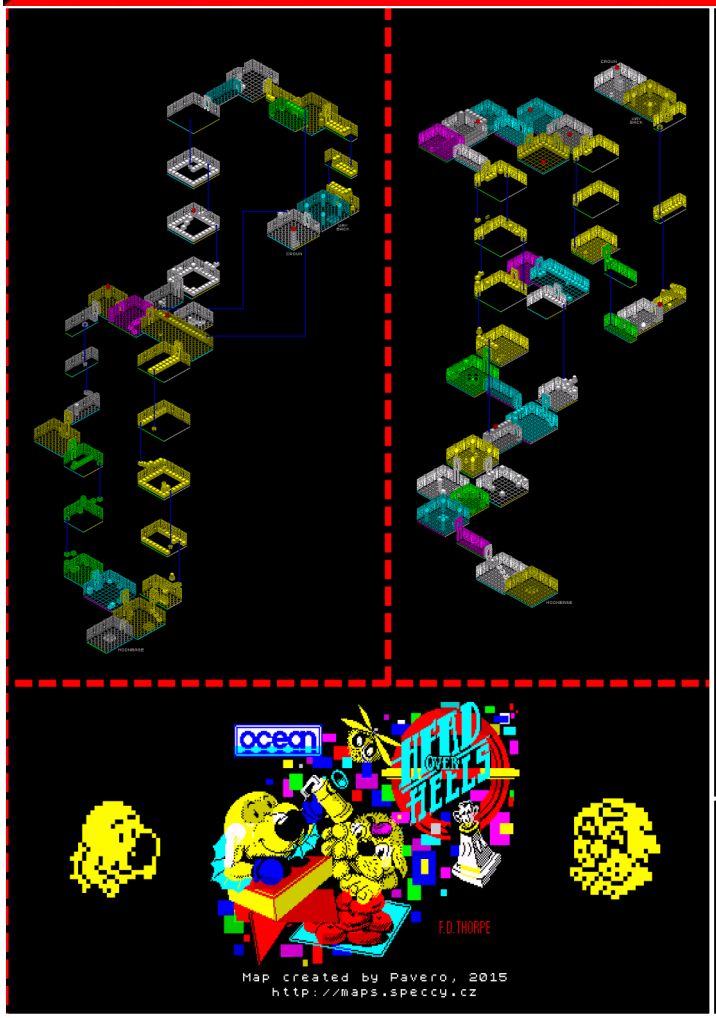
Nunca dejaré de asombrarme ante la capacidad del Spectrum para emular con gran acierto las características y las experiencias que ofrecían las recreativas de su época, muy a pesar de las limitaciones técnicas y de la falta de recursos. Lo que hicieron con la conversión de *Enduro Racer* de Sega para Spectrum solo puede ser calificado como obra de arte. Se trata de una de las mejores conversiones de recreativas del propio Spectrum y ya puestos, incluso es mejor que otras versiones del mismo juego para máquinas manifiestamente más potentes que el modesto ordenador de Sinclair. La sensación de velocidad y la épica de la lucha contra el crono, posiblemente las dos constantes más notables y recordadas de la placa original de Sega están perfectamente recreadas en este port para Spectrum. Si eres capaz de perdonarle la falta de músicas de fondo (por cuestiones evidentes) y la ausencia de efectos de sonido que hubieran reforzado la sensación de dinamismo y de épica, disfrutarás a lo grande con un verdadero juegazo que exprimía la memoria de tu ordenador de una forma alucinante. Inolvidable.

Otra gran conversión de una gran recreativa, en este caso nos referimos al Gauntlet, una auténtica institución dentro del mundo de los videojuegos retro. Jugar a dobles en tu modesto ordenador personal junto a un amigo, recorriendo intrincados laberintos en busca de la salida y combatiendo a insaciables hordas de fantasmas, orcos y todo tipo de monstruos que no paran de generarse incesantemente era una experiencia difícil de olvidar, y aunque era fácil morir en el intento más veces de las que hubieras deseado, la jugabilidad de esta gran conversión para Spectrum hacía posible que la partida mereciera mucho la pena y se compensaran sus carencias con sus más que notables virtudes. Mover a tantos personajes en pantalla a la vez sin ralentizaciones es un mérito digno de elogio en una máquina como el Spectrum, y que este juego fuera tan adictivo jugando en compañía de un segundo jugador es algo que hace que valga la pena recordarlo y reivindicarlo como lo que es: uno de los mejores juegos arcade para el ZX Spectrum, incluso jugando tú solo.

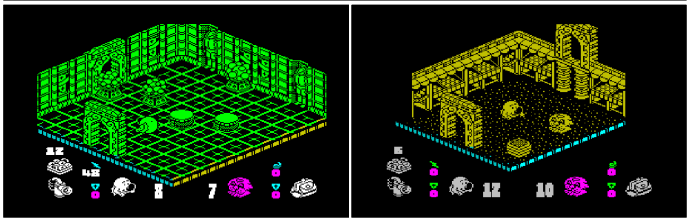
De acuerdo, posiblemente no es la mejor versión del clásico arcade de Capcom que puedas echarte en la cara, pero si nos damos cuenta de las limitaciones de memoria que padecía el pobre Spectrum, entonces entenderemos que estamos ante un verdadero prodigio de conversión, más aún teniendo en cuenta que la placa arcade original de Capcom es toda una maravilla de juego. Sus matices y sus guiños más emblemáticos están todos perfectamente recogidos en este port al que casi todos jugamos en su día y que nadie, o casi nadie, logró acabarse ni avanzar más allá de sus tres o cuatro primeros escenarios. Esto último ya era también un indicativo de que la conversión estaba realmente bien hecha, porque la altísima dificultad del juego original también estaba intacta en su paso al ordenador de Sinclair. En conjunto se trata de una muy buena conversión y de uno de los títulos más emblemáticos y recordados de la era del Spectrum, con el que jugamos horas y horas intentando llegar un poquito más lejos en la siguiente partida, cosa que solo ocurría tras ir perfeccionando la técnica a base de insistir y de memorizar y calcular al milímetro cada salto, cada pequeño movimiento y cada disparo, intentando hacerlo todo perfecto y aún así pereciendo en el intento una y mil veces. Ghosts'n Goblins era y sigue siendo un auténtico dolor de muelas de dificultad tanto en el arcade como en esta gran versión para nuestro querido Spectrum. Si lo revisitas ahora te darás cuenta de lo bueno que era.

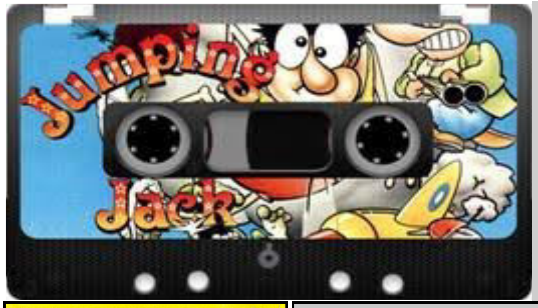


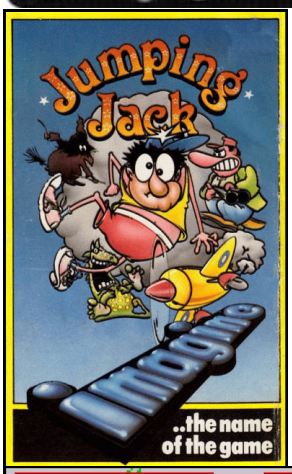
En aquellos tiempos no teníamos ni idea de qué era aquello de un "boina verde" (sonaba bastante ridículo), pero de lo que no nos quedaba la menor duda era de que *Green Beret* para Spectrum era todo un señor juegazo. Uno de los más clásicos run and gun de la historia tenía su origen en una brillante máquina recreativa de Konami y aquí pudimos disfrutar de una de sus mejores conversiones para sistemas de entretenimiento doméstico, gracias a un port que supo mantener prácticamente intactas las mismas características que hicieron grande al arcade homónimo. Avanzar sin parar a base de pegar cuchilladas a los enemigos (eso sí, echábamos mucho en falta ir armados con un fusil o con algo más contundente, pero claro, entonces el juego no tendría la misma gracia) era toda una experiencia vital, que tenía su momento más álgido y más mítico cuando (¡por fin!) recogíamos el potente bazoka que nos permitía barrer a todos los enemigos de la pantalla disparando hasta en tres ocasiones. ¿Recuerdas con qué mala leche le dabas a la barra espaciadora de tu teclado para disparar los cohetes?...Aquello era épica en vena y lo demás son tonterías. Todo esto y mucho más son solo algunas de las cosas que Green Beret despertaba en ti, en una época de inocencia en la que los juegos eran aún infantiles y mayoritariamente dirigidos a un público juvenil y en su inmensa mayoría aún menor de edad. Si recordamos a Green Beret es precisamente porque se pasaba todo esto por el arco del triunfo, y porque su planteamiento adulto nos abrió los ojos de golpe y porrazo a un nuevo mundo lleno de posibilidades. Es un homenaje a la brutalidad de las mejores (y peores) películas de acción de los años 80, un universo de bolsillo en el que los marines, los boinas verdes y los mercenarios eran los buenos y la policía del mundo, donde volar en pedazos a cuatro o cinco enemigos a la vez con un lanza cohetes era algo normal y (lo peor de todo) muy divertido. Sigue siendo muy válido.

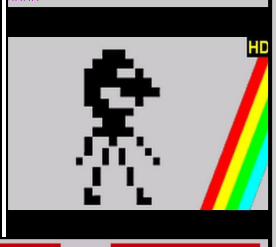


Jon Ritman es un genio, eso a estas alturas lo sabe hasta alguien que jamás haya jugado a ninguno de sus juegos y es posiblemente una de las frases más repetidas de la historia. Lo que no deja de ser cierto es que para comprobar porqué era (y es) un genio, lo mejor es acercarse a cualquiera de sus míticos juegos y comprobarlo de primera mano. Muy recordado por el *Batman* del que tanto hemos hablado, quizá consiguiera con este *Head Over Heels* su mejor obra, o al menos la más redonda y pulida, equilibrada y comercial de todas las que programó. Sus dos protagonistas tienen un carisma indiscutiblemente ochentero y mítico, y el juego es una extraña mezcla entre plataformas con pinceladas de exploración, aventura y resolución de puzles que arroja como resultado final un producto único e inolvidable. Su recordada perspectiva isométrica (algo muy de los 80 y que definió a algunos de sus mejores títulos de aquella época) nos sumerge de cabeza en un mundo poblado por personajes imposibles surgidos de la imaginación de un genio como solamente Jon Ritman era capaz de inventar, su jugabilidad y ambientación te atraparán sin remedio, y aunque no seas capaz de avanzar más allá de las primeras pantallas sin saber muy bien qué hacer a continuación, hay algo en Head Over Heels que te mantiene ahí atrapado con ganas de rebanarte los sesos para averiguar cómo avanzar un poco más. Aún recuerdo que dibujaba los mapas del juego con papel y lápiz en un vano esfuerzo por salir de ese laberinto...Allí me quedé.



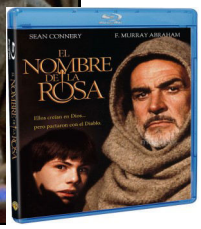






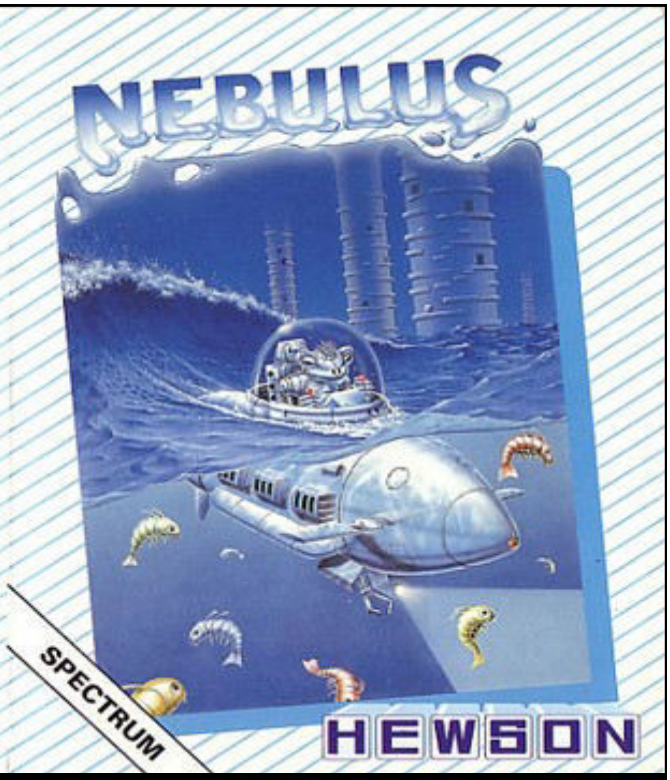
¿Cómo era aquello de "...más alta será la caída"?. Algo así debieron de pergeñar en Imagine Software allá por 1983 cuando se les ocurrió la brillante idea de hacer que un simple monigote dando saltos sobre una serie de líneas paralelas fuera la base para programar un juego. Que ese juego sea una genialidad y un producto enormemente adictivo, redondo y mítico a pesar de contar con unas mecánicas y una factura técnica tan absolutamente rudimentarias es algo que muy posiblemente no se esperaban ni sus mismos programadores. El caso es que *Jumping Jack* era y sigue siendo un juegazo como la copa de un pino, y está hecho con palotes y rayas. Y poco más. Lo que viene a demostrar una vez más que en esto de los videojuegos, muchas veces "menos es más", por lo menos en cuanto a mecánicas y sistemas de juego se refiere. En realidad, el objetivo del juego se reduce a saltar pulsando un botón para lograr llegar hasta el techo de cada pantalla sin caerse ni morir atrapado por los numerosos enemigos que pululan a sus anchas por las distintas zonas o sectores en que queda dividida la pantalla. Parece sencillo en principio, pero la cosa se va complicando de forma paulatina y casi sin darnos cuenta pasaremos de aquello de "las primeras fases me las paso con una venda en los ojos" a aquello otro de "esto no se lo pasa ni el tío que hizo el juego". Así es Jumping Jack, sencillo en su planteamiento pero difícil en su desempeño, minimalista pero precioso y elegante, gracioso pero serio cuando acaban con tus vidas y tu paciencia: como vemos, una constante dicotomía que nos hace estar (en más de un sentido) en la cuerda floja y a punto de dar un traspiés para caer en el vacío. Es la demostración de que lo retro no está reñido con la grandeza ni con la diversión: pocas veces un juego tan "feo" estéticamente resultó tan agradable y divertido de jugar.

El que para mí siempre fue el juego "no oficial" de la película "El Nombre de la Rosa" (es evidente), es también uno de los juegos españoles para el Spectrum más reconocidos internacionalmente y uno de los que siempre aparecen, antes o después, a la hora de confeccionar las listas de favoritos, por un motivo u otro. Cuenta hasta con una tirada limitada de sellos emitida por la oficina de moneda y timbre conmemorando su aparición en el mercado, cosa que evidentemente no está a la altura de cualquier videojuego. Se adelantó a su época en muchos, muchos años, su factura técnica es absolutamente brillante y difícil de creer aún hoy en día, y aunque los pobres mortales que nos quedamos con el Spectrum de 48k en su día no pudimos jugarlo hasta años después (sólo funcionaba en 128k por motivos evidentes de capacidad técnica y de uso de memoria), *La Abadía del Crimen* es y seguirá siendo una joya imperecedera, una obra maestra del videojuego y del arte de la programación como no se ha visto nunca con anterioridad y como nadie supo hacerlo fuera de nuestras fronteras. No es orgullo patrio (que también), es un hecho consumado: estamos ante uno de los mejores juegos para el Spectrum que jamás se hayan hecho, es enorme, requiere paciencia, tiempo y el uso del sigilo, la infiltración y la inteligencia, pero es, ante todo, una obra de arte que eleva de categoría a la industria.



Si ya hablábamos con anterioridad de la importancia de subir y subir hasta llegar a lo más alto en Jumping Jack, ahora seguimos con el mismo concepto pero dándole otra vuelta de tuerca a la misma idea: *Nebulus*, de Hewson, era una maravilla de jugabilidad y adicción dotada de un nivel de dificultad que te obligaba a calcular al instante tu próximo movimiento si no querías morir en menos que canta un gallo. Controlando a un carismático personajillo debíamos subir hasta lo más alto de unas torres plantadas con una disposición circular que iban rotando para poder encontrar ese oportuno hueco que nos permitía seguir ascendiendo hasta la cúspide de cada escenario, tarea nada sencilla porque, entre otras cosas, los numerosos enemigos que frecuentan las escaleras de cada rampa circular no pararán hasta acabar con nosotros, y el mero hecho de encontrar la puerta, la plataforma elevadora o el hueco que nos permita seguir accediendo a las zonas superiores es ya de por sí una tarea harto complicada. Un clásico injustamente olvidado y que, al menos para mi, está a la altura de otros grandes del género como Q*Bert, Tetris o Mr. Driller: juegos de apariencia inocente pero realmente adictivos.

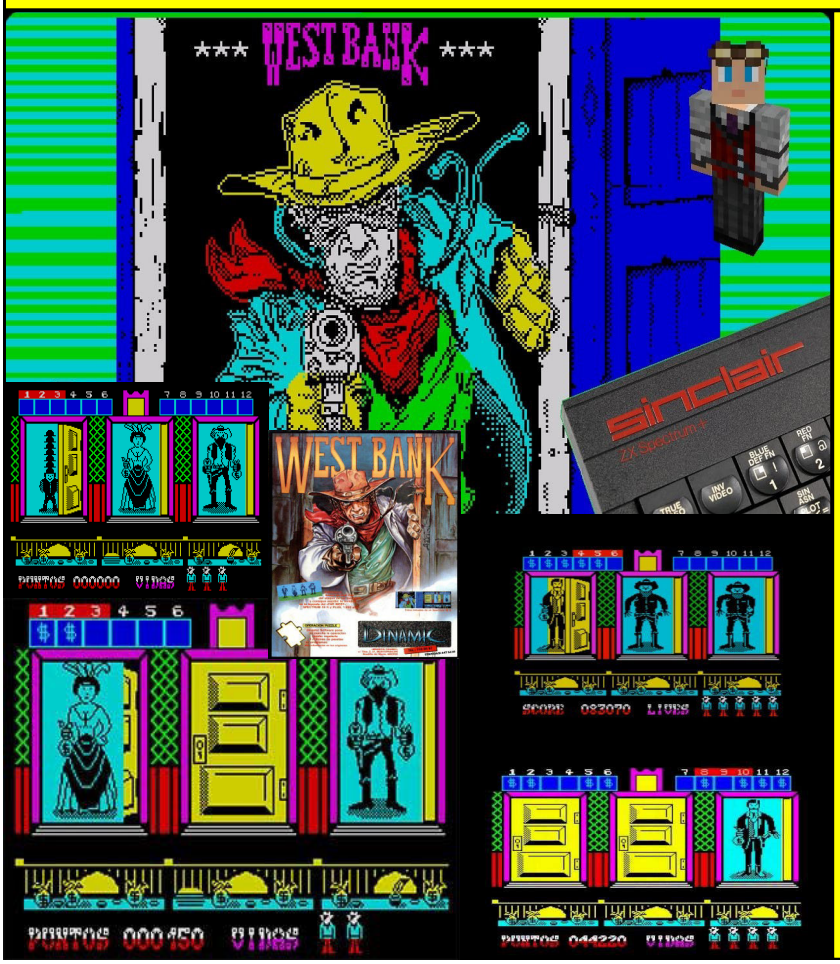
NEBULUS



Sir Fred es uno de los héroes patrios dentro del panorama más injustamente olvidados y a la vez uno de los más geniales que se hayan visto, estamos ante un juego absolutamente redondo que tiene, literalmente, de todo: plataformas, acción, duelos, resolución de pequeños puzles, intriga, emoción y todo ello sazonado con una buena dosis de humor (inolvidable ese protagonista narizón que parecía salido de un tebeo de Jan o de Ibáñez), porque si algo no parecía nuestro héroe, era precisamente eso, un héroe. Y sin embargo estamos ante un personaje con un carisma arrollador y lo más importante, un juego que es toda una joya aún por descubrir para muchos aficionados al medio. Sigo pensando que no recibió todo el mérito que se merece, posiblemente por haber salido en una época en la que la competencia con la gran cantidad de títulos que aparecían cada mes era tremenda, pero desde luego todos los que lo jugaron aún lo recuerdan con cariño y muy probablemente lo habrán revisitado más de una vez. No es por casualidad: lo mires por donde lo mires, Sir Fred es enorme y se adelantó muchos años a su tiempo: Tomb Raider no inventó nada, Sir Fred ya te ofrecía la posibilidad de nadar, saltar en pértiga, columpiarte en una liana y saltar de una a otra, enfrentarte en vibrantes duelos de espada con tus enemigos y (ojo al dato, que vienen curvas) en un ejemplo de genialidad única, te ofrecía la posibilidad de recorrer su extenso mapeado en el orden que quisieras resolviendo las distintas tareas de distintas formas, porque cada vez que lo cargabas generaba los objetos y colocaba a la princesa a rescatar de forma aleatoria. En otras palabras: no jugarás dos partidas iguales.

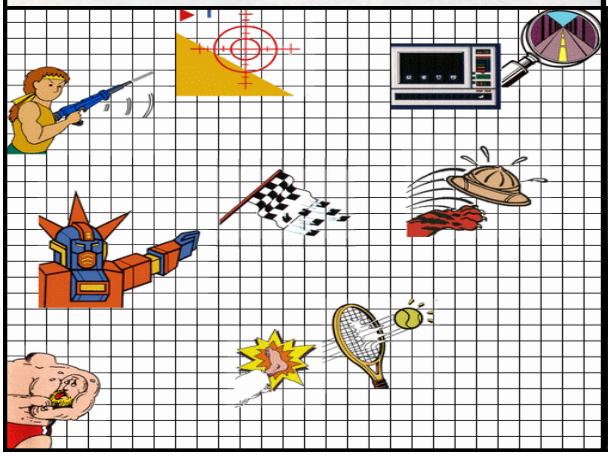
Otra recreativa genial, en este caso un shoot'em up, era la excusa perfecta para poner a prueba una vez más las capacidades de nuestro querido ZX Spectrum a la hora de trasladar hasta tu casa la emoción de las partidas en el salón arcade: *Terra Cresta* es un shoot'em up vibrante, rápido y preciosista en su apartado gráfico que te enganchará desde el primer disparo. Era uno de los mejores shoot'em ups de Spectrum y no es por casualidad. Su suave scroll, su curva de dificultad muy bien ajustada y ante todo su gran jugabilidad lo hacían muy accesible para todo tipo de jugador. Mención de honor merecería el inteligente y muy hábil uso del color en los escenarios por parte de sus programadores, que consiguieron exprimir las capacidades del Spectrum hasta hacerlo parecer una máquina mucho más potente de lo que en realidad era. Pocas veces una conversión de recreativa consiguió parecerse tanto en un Spoectrum a la placa original en la que se basaba como en el caso de Terra Cresta, todo un prodigio del arte de la conversión y un verdadero juegazo que desde aquí te recomendamos.

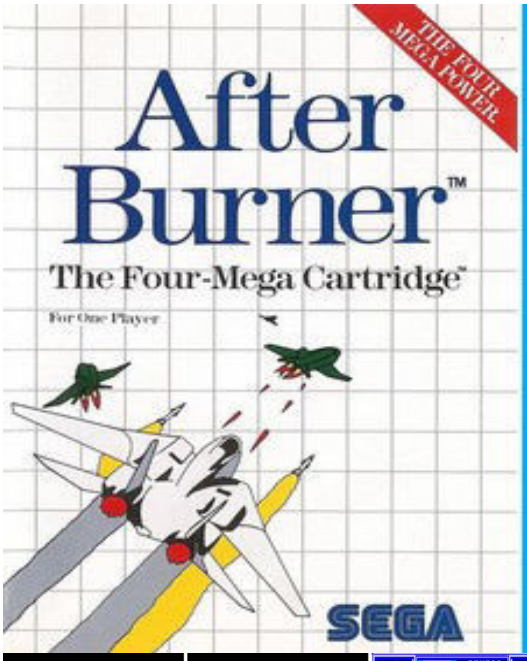
El Terra Cresta original de Nichibutsu (1985) es el episodio central de una trilogía (temática o espiritual, más que oficial) iniciada en 1980 con Terra Nigma y que alcanza su desenlace con el genial UFO Robo Dangar, pero es en este Terra Cresta donde ya se apuntan las líneas maestras que definieron un género y que posteriormente se volverían a repetir con escasas variaciones sobre la fórmula original: los fans de otra serie de animación típicamente ochentera, Comando G (*Gatchaman* en Japón) tienen en este juego su adaptación no oficial más oficiosa y talentosa. La nave protagonista, una suerte de Ave Fénix que representa la última línea defensiva de la Tierra, es capaz de transformarse a base de ir acoplando partes adicionales que aumentan su capacidad ofensiva, hasta transformarse en un pájaro de fuego que derrite todo lo que toca a su paso, exactamente igual que ocurría en Comando G. Para conseguir esta poderosa transformación, deberemos destruir partes del escenario que esconden dichos complementos, haciendo frente por el camino a varios jefes finales. Una auténtica pasada.



Otra joya hecha en España (de entre las muchísimas que se hicieron por tierras patrias) para el Spectrum vino de la mano siempre eficiente de Dinamic, que supo escoger un género y una temática aparentemente en decadencia y poco habitual como era un juego ambientado en el Oeste para sacarse de la chistera un juegazo original, divertido y adictivo como pocos. West Bank se juega únicamente con tres teclas, cada una de ellas para disparar sobre una de las tres puertas que se van abriendo ante ti y por las que van apareciendo toda una estrambótica galería de personajes, a los que deberemos disparar o no en función de su naturaleza: a los pistoleros enmascarados deberemos acribillarlos con rapidez antes de que ellos lo hagan, pero a las damas ni se te ocurra tocarlas o estás muerto. Lo mismo ocurre con los pistoleros que no nos amenazan y se quedan quietos esperando a que cometamos el error de disparar primero, o los tipos bajitos con muchos sombreros en la cabeza, a los que deberemos hacer volar uno a uno los sombreros pero con cuidado de no darles a ellos. En otras palabras: West Bank premia tu rapidez de reflejos pero castiga con dureza que te pases de rápido dándole gusto al gatillo. Toda una proeza que pondrá a prueba tu habilidad como pocos juegos lo han hecho nunca, y todo exprimiendo al máximo los escasos recursos del Spectrum. No sabría decir qué es peor, que no lo hayas jugado nunca o que ya no se hagan juegos como West Bank.

La *Master System* era una gran consola, de eso no cabe la menor duda. Muchos piensan (entre los que yo me incluyo) que en cuanto a calidad intrínseca le dio un buen repaso a su competidora más directa, la NES de 8 bits, demostrando quién tenía la mejor consola de aquella generación. Si nos atenemos a los fríos números y a las cifras de ventas, veremos que hubo un claro vencedor en aquella guerra generacional, pues los casi 65 millones de NES vendidas en todo el mundo se antojaban imposibles de igualar por los 13 millones de Master System que Sega logró colocar con mucho esfuerzo. Sin embargo, y como ya sabemos los que llevamos ya un tiempo en este mundillo, no siempre es la mejor consola (ni la más potente) la que acaba ganando las batallas. Volviendo al tema que nos ocupa, que es la Master System, y dejando a un lado las comparaciones odiosas (aunque inevitables), si repasamos su catálogo de juegos veremos que hay mucho y muy bueno por descubrir y jugar. Hoy desde las páginas de *Play Again* queremos rendirle un merecido homenaje a esta gran consola que quizá mereció mejor suerte y a la que muchos aún seguimos recordando con gran cariño y admiración. Ante ustedes, 20 excusas para redescubrir la (¿mejor?) consola de 8 bits que nos hizo soñar en los 80 y 90...

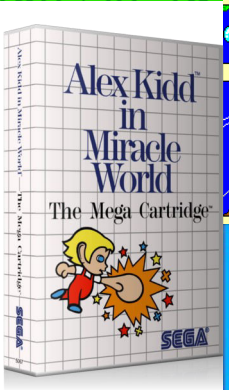


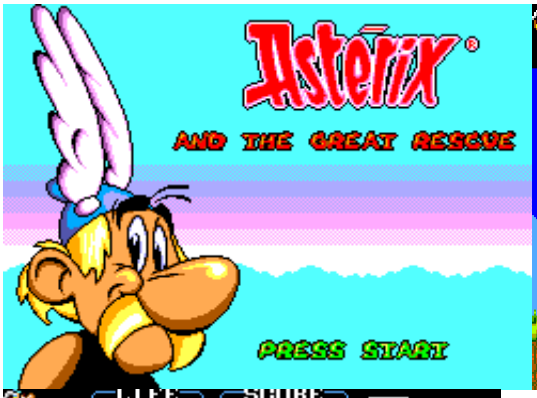


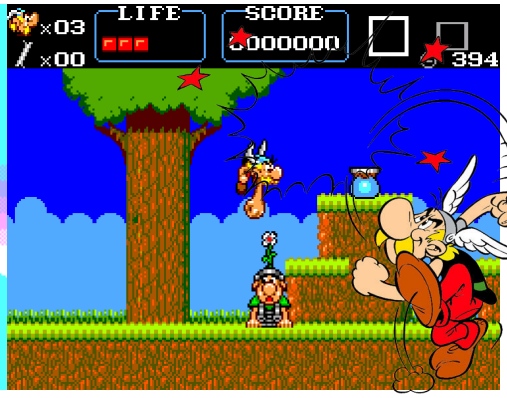
Una de las máquinas recreativas más míticas de la segunda mitad de los 80 de Sega era *After Burner*, un juego claramente inspirado en *Top Gun*, la película de Tom Cruise que por aquella época pegó muy fuerte y fue un tremendo éxito. Aprovechando la inercia de dicho éxito Sega nos colocaba a los mandos de un potente caza como los de la película que ya forma parte de la iconografía popular ochentera. La conversión de Master System mantenía intactas las cualidades de la recreativa haciendo un uso muy inteligente de las características de la consola.

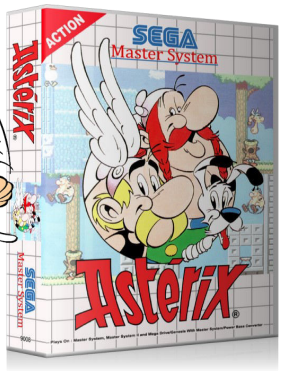
After Burner tuvo varias conversiones para sistemas de 8 bits, pero muy probablemente esta versión de Master System fuera la mejor de todas, hasta el Spectrum tuvo su After Burner con resultados más que decentes, pero evidentemente en el caso de la Master System y gracias a su vistosa paleta de colores y su aspecto gráfico, la sensación de vuelo y las acrobacias de nuestro caza de combate parecían más reales y épicas que en ningún otro sistema. A pesar de tener una jugabilidad que se ve perjudicada si la comparamos con la de la recreativa original, algo lógico si recordamos que el mueble arcade era mítico por su despliegue y su espectacularidad (emulaba la cabina de un caza F-14 con todo lujo de detalles), el After Burner de la Master System es de lejos uno de sus mejores cartuchos y uno de los que probablemente mejor explotaron el colorido de la consola para reflejar todo el poderío y la espectacularidad gráfica del juego original que te lleva hasta tu casa. A pesar de sus carencias (es un juego que ocupa 4 megas, no se puede pedir más) sigue siendo asombroso en más de un aspecto, y se deja jugar bastante bien. Debes tenerlo en tu colección sí o sí.

Una referencia obligada a la hora de hablar de la Master System. El bueno de Alex Kidd era la mascota oficial de Sega hasta que en 1991 llegó Sonic y le relegó al duro y triste banquillo, pero tan solo unos pocos años antes tuvo la oportunidad de demostrar de lo que era capaz protagonizando varios juegos legendarios de entre los que *Alex Kidd in Miracle World* fue con diferencia el mejor. Muchos lo jugaron hasta la extenuación por un sencilla razón: venía incluido en la memoria de la Master System II y era el único juego que llevarse a la boca durante el tiempo que tardabas en ahorrar para comprarte otros. Sea como fuere, tampoco era una mala opción, porque se trata de uno de los juegos más completos, divertidos, largos y divertidos de los que pueblan el catálogo de joyas de la máquina de 8 bits de Sega. Como anécdota curiosa, decir que en un principio iba a ser un juego de Dragon Ball con Goku como protagonista, pero acabó siendo transformado en algo totalmente nuevo y sin duda genial y con personalidad propia. Aventura, exploración, acción…¡Lo tiene todo!





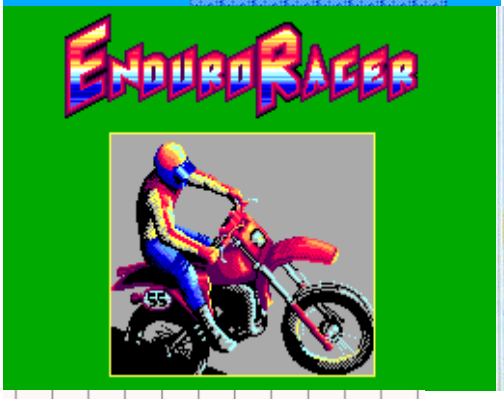


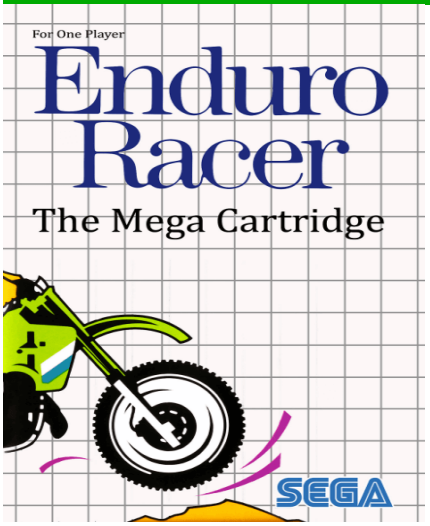


Uno de los logros de la Master System es el de tener juegos protagonizados por personajes procedentes de una amplia gama de medios: protagonistas de películas, personajes de creación propia o personajes del cómic, por citar solo algunos ejemplos. Este último es precisamente el caso que ahora nos ocupa: *Asterix* protagonizó en Master System un auténtico juegazo que muchos aún recordamos con cariño por sus aciertos (que como ahora veremos eran muchos) y por el arrollador carisma de su pareja protagonista, los incombustibles galos Asterix y Obelix.

Lo más lógico teniendo en cuenta la tipología de las aventuras de Asterix en el cómic era, como no podía ser de otra forma, convertir su juego en un beat'em up, que es exactamente de lo que trata este juego: deberemos manejar al astuto galo Asterix o al forzudo Obelix para abrirnos paso entre las innumerables legiones de centuriones romanos que intentarán frenar nuestro avance, y por el camino deberemos usar pociones mágicas explosivas como arma arrojadiza y recorrer todo tipo de escenarios de lo más variopinto y colorido realizando todo tipo de tareas: nadar, saltar, esquivar a los enemigos y, sobre todo y ante todo, pelear sin descanso.

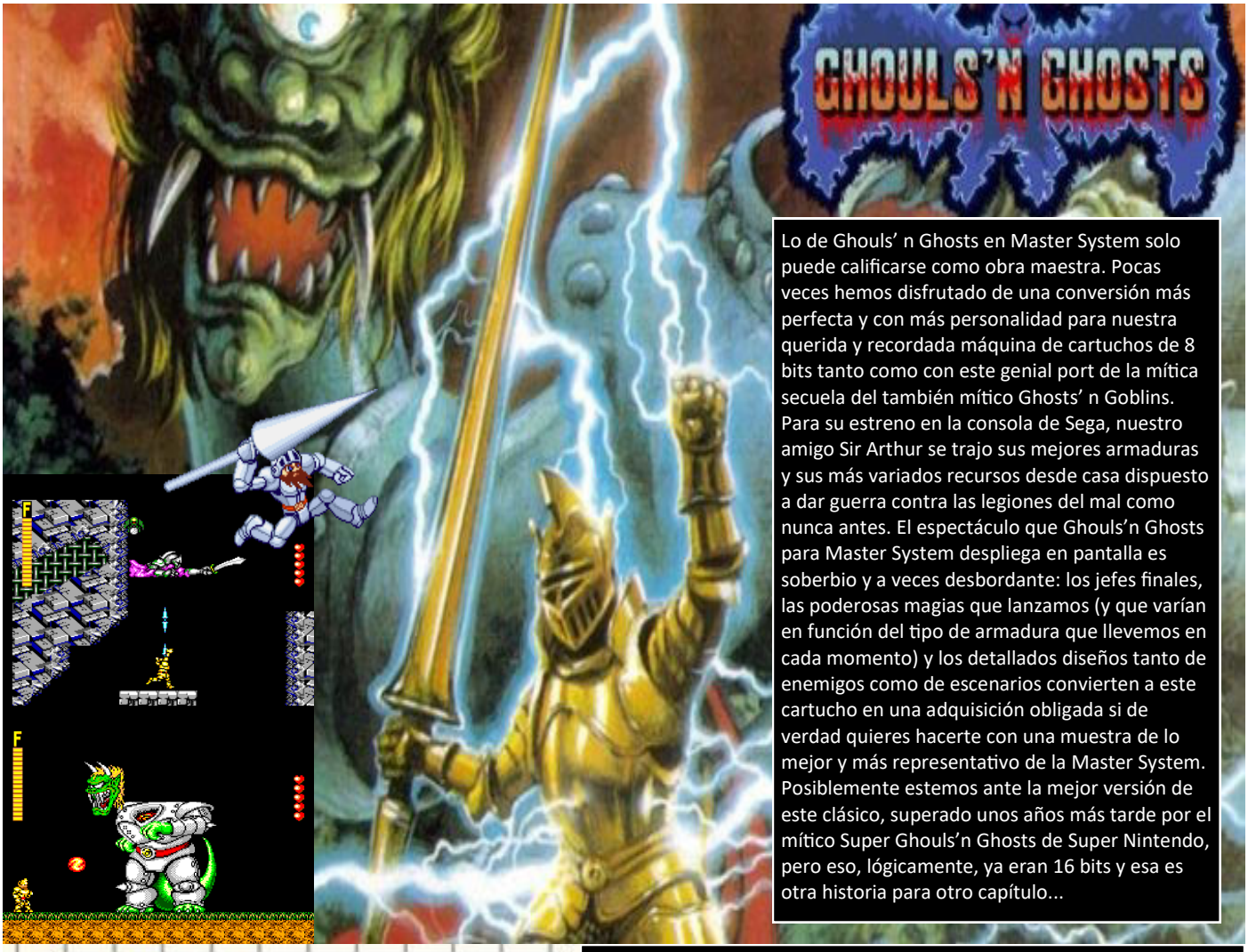
Asterix es un prodigio de los muchos que escondía la Master System en su catálogo, sus gráficos eran sencillamente espectaculares (parecían de Mega Drive), el colorido de sus escenarios y el nivel de detalle de personajes principales y secundarios rayaba en la obsesión por la perfección, y todo fluía dando la sensación maravillosa de que estábamos metidos de lleno en una película de animación de Asterix y Obelix. Muy recomendable y divertido, no te cansarás de enfrentarte a sus carismáticos jefes de final de fase y superar sus niveles plagados de abismos, saltos, obstáculos y escenarios llenos de mil y un detalles. Un auténtico regalo para la vista.





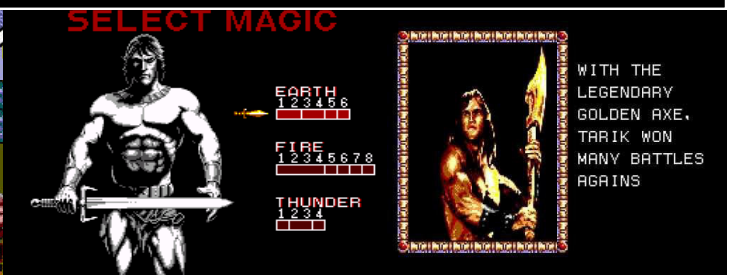
El caso del *Enduro Racer* para la Master System es un caso verdaderamente curioso dentro del mundo de las conversiones de recreativas para sistemas domésticos, y lo es por dos razones principales: la primera es que no tiene nada (o casi nada) que ver con la placa arcade homónima a la que (se supone) homenajea, por razones que ahora veremos, y la segunda y la más importante es que pese a pasarse el planteamiento del arcade original por el arco del triunfo no solo es divertido, jugable y muy válido, sino que en determinados aspectos es hasta mejor que el original, y es que este Enduro Racer de Master System tiene alma propia.

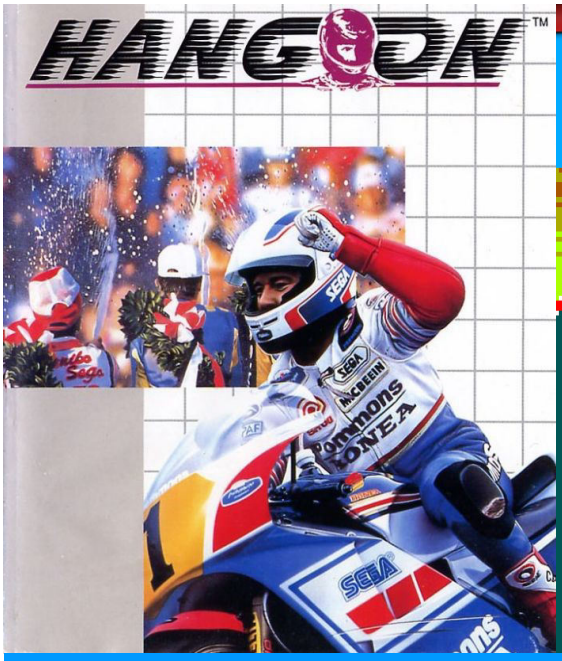
Decíamos que este Enduro Racer difiere de la placa arcade original de Sega en gran medida, y es principalmente porque en lugar de respetar y mantener la cámara colocada a espaldas de nuestro intrépido motorista, como sucede en todas las demás versiones del juego (incluida la de Spectrum, de la que también te hablamos en este mismo número), aquí decidieron aplicar una curiosa perspectiva isométrica que le da un aspecto totalmente renovado al mismo concepto de juego: seguimos teniendo que vencer al cronómetro, sigue siendo importante no chocarse contra el escenario y las demás motos (aquí aparecen hasta coches, toda una marcianada), pero su desarrollo y su enfoque es totalmente diferente. Sorprendentemente y como decíamos antes, el resultado es absolutamente genial.



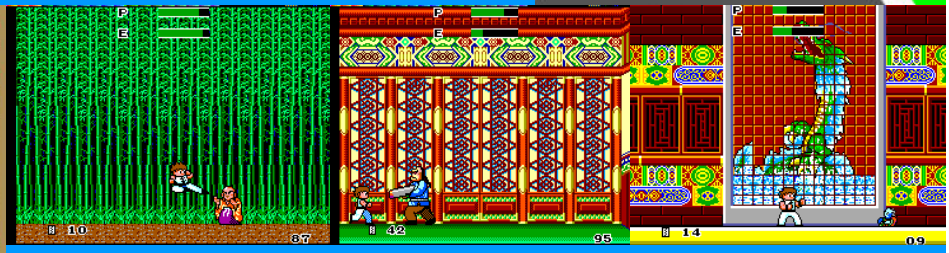
Lo de Ghouls' n Ghosts en Master System solo puede calificarse como obra maestra. Pocas veces hemos disfrutado de una conversión más perfecta y con más personalidad para nuestra querida y recordada máquina de cartuchos de 8 bits tanto como con este genial port de la mítica secuela del también mítico Ghosts' n Goblins. Para su estreno en la consola de Sega, nuestro amigo Sir Arthur se trajo sus mejores armaduras y sus más variados recursos desde casa dispuesto a dar guerra contra las legiones del mal como nunca antes. El espectáculo que Ghouls'n Ghosts para Master System despliega en pantalla es soberbio y a veces desbordante: los jefes finales, las poderosas magias que lanzamos (y que varían en función del tipo de armadura que llevemos en cada momento) y los detallados diseños tanto de enemigos como de escenarios convierten a este cartucho en una adquisición obligada si de verdad quieres hacerte con una muestra de lo mejor y más representativo de la Master System. Posiblemente estemos ante la mejor versión de este clásico, superado unos años más tarde por el mítico Super Ghouls'n Ghosts de Super Nintendo, pero eso, lógicamente, ya eran 16 bits y esa es otra historia para otro capítulo...

La Master System también hizo otra cosa muy bien, y es que supo sacar ventaja de sus desventajas, lo que convierte a algunos de sus juegos, especialmente aquellos que son conversiones de máquinas recreativas que corrieron mejor suerte en Mega Drive con su respectiva versión para 16bits en auténticas joyas incunables dotadas de personalidad propia y características únicas, incluso con detalles y extras que no podían encontrarse en ninguna otra versión. Este es también el caso de este Golden Axe para Master System, que ante la dificultad técnica de posibilitar el juego cooperativo simultáneo para dos jugadores (cosa que por supuesto sí ocurría en su hermana mayor Mega drive), se sacó de la manga la opción de potenciar el protagonismo del personaje principal y dedicarse a narrar la historia centrándose únicamente en el personaje guerrero del clásico trío de personajes protagonistas del Golden Axe original. Tanto es así que le cambiaron hasta el nombre y aquí pasó a llamarse Tarik (lo descubrimos al final, una vez terminado el juego, donde aparece empeñando el hacha mística con pose y rostro "prestados" del Arnold Schwarzenegger de las películas de Conan). Sea como fuere y con princesa guerrera y con enano o sin ellos, el Golden Axe de Master System es divertido, muy jugable y excitante, por lo que se le perdona que se dejara el modo para dos jugadores en la cuneta. Muy recomendable en cualquier caso, después de todo si no solías jugar a dobles casi siempre acababas por elegir al guerrero, así que tampoco notabas mucho las carencias...



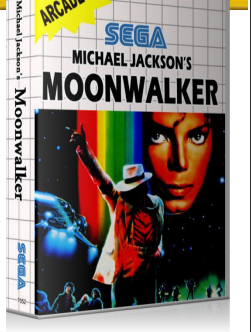


Hang On, sin embargo, a diferencia de lo que ocurría con Enduro Racer le echaba un par de narices al asunto y pasaba de medias tintas y de cambios de perspectiva y otros artificios: es una versión menor, gráficamente más pobre y mucho menos ambiciosa que su versión homónima para la Mega Drive, pero eso sí, no dejaba de ser muy válida y entretenida, sobre todo si entendemos dos cosas: la primera es que se trata de una versión de 8 bits de todo un clásico bastante impresionante para la época como lo fue en su momento el Hang On de la recreativa, y en segundo lugar, desde la propia Sega te invitaban a usar esta pequeña versión "de bolsillo" para Master System con la única finalidad de perfeccionar tu técnica para luego volver a la máquina recreativa original y seguir jugando allí. Es curioso y hasta cierto punto gracioso, pero lo dicen textualmente en el manual de instrucciones del juego: "una vez que te hayas convertido en un experto con Hang On en tu Master System, será hora de desafiar al arcade original y superar tu puntuación". Eso dice mucho sobre la finalidad real de este modesto port que, en cualquier caso, seguía siendo un buen intento de trasladar la experiencia del salón de máquinas recreativas hasta el salón de tu casa, en un enésimo ejemplo de habilidad y buen hacer por parte de sus programadores. Ante la falta de medios, el ingenio es tu mejor recurso...



Kung Fu Kid es una maravillosa historia de fantasmas y monstruos chinos y japoneses en toda la regla: solamente entendiendo el cine de género de terror asiático de la época se puede entender y apreciar mejor lo que *Kung Fu KId* pretendía en su momento. Lejos de ser un juego de artes marciales convencional con enemigos mortales normales, nuestro peculiar héroe infantil, a medio camino entre Alex Kidd, Wonder Boy y Thomas, el protagonista del mítico *Kung Fu Master*, deberá hacer frente a una legión de vampiros y zombies orientales (más fantasmas que otra cosa, el concepto es diferente al del muerto viviente occidental, infectado y que te contagia con un mordisco y sacado de las películas de George Romero) usando sus técnicas de kung fu y arrojando papiros místicos que frenen a los espíritus malvados expulsándolos (literalmente) de la pantalla. Los papiros místicos eran limitados, por lo que a veces la única forma de hacer frente a los fantasmas y demonios enemigos era a base de patadas voladoras, lo que nos obligaba a estar siempre en movimiento y golpeando sin pararnos demasiado por el camino a planificar nuestros siguientes pasos. Dotado de un ritmo frenético al estilo del *Kung Fu Master* (al que plagia en algunos apartados), *Kung Fu Kid* es a pesar de todo un juego muy recomendable que se hace bastante entrañable y divertido por el simpático diseño de sus personajes y por su desarrollo, que como ya hemos dicho anteriormente no te da demasiado descanso. Si quieres comprobar de lo que ya era capaz tu Master System con sus primeros juegos (este es uno de los más antiguos), no tienes más que echarle un vistazo a este Kung Fu Kid, que es toda una joya y una reliquia de tiempos pasados. Y sin embargo, sigue siendo un gran desconocido para muchos usuarios de la 8 bits de Sega. Dale una oportunidad, te convencerá.

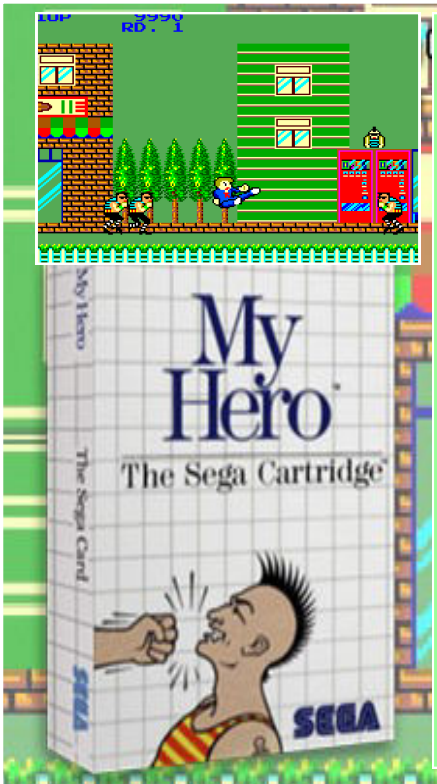
Mickey Mouse ha protagonizado varios juegazos de los que ahora casi nadie se acuerda, y este *Castle of Illusion* era uno de ellos. Puede que ahora Disney sea más popular por su faceta empresarial y sus prácticas de absorción de empresas que rayan peligrosamente en el monopolio (ya lo tienen casi todo: Marvel, Star Wars, Pixar, 20th Century Fox…), pero hubo una época no hace demasiado tiempo en la que les bastaba con sacar provecho de lo que tenían, esto es, de sus propios personajes marca de la casa, lo que de alguna forma les obligaba a esmerarse más y producir mejores juegos. Este cartucho es una obra maestra que se coló por la puerta de atrás de manera disimulada y con discreción, cuando Disney aún se preocupaba de la calidad de sus producciones y no a explotar el filón comercial de licencias que ya tienen asegurados los beneficios hagan lo que hagan. Aquí vemos al mejor Mickey de todos los tiempos saltando, golpeando, esquivando enemigos y lanzando objetos para abrirse paso por un mundo maravilloso perfectamente ambientado y recreado con todo lujo de detalles para derrotar a la malvada bruja de Blancanieves y rescatar a su amada de las garras de tan infernal criatura. Por el camino, como era de esperar, montones de enemigos memorables sacados de la iconografía popular de Disney y de algunas de sus películas de animación más clásicas, más la aparición estelar de algunos secundarios de lujo, todo conforma y redondea un producto genial que le sacó todo el provecho imaginable a la Master System haciéndonos creer que estábamos jugando con una versión más cercana a los 16 que a los 8 bits. Ver para creer. Todo un regalo para la vista y un prodigio de jugabilidad y diversión. Echamos de menos este tipo de juegos, de cuando Disney aún tenía magia de verdad. Impresionante y genial.



Fruto del idilio que vivieron en su momento el genial e irrepetible Michael Jackson y la propia Sega durante buena parte de la segunda mitad de los 80, pudimos disfrutar de la adaptación al videojuego de la película *Moonwalker* protagonizada por el rey del pop, algo que en realidad estaba mucho más cercano a una colección de videoclips unidos por breves escenas más o menos incoherentes (como el mismo Michael) que a una película de verdad, pero que al fin y al cabo, trasladado al terreno de los videojuegos pudo ofrecernos una oportunidad única para disfrutar del arte y las peculiares características de Michael Jackson recreando sus populares pasos de baile y sus temas musicales más emblemáticos y recordados. Cada canción sirve de excusa para recrear un escenario con un tipo de enemigos determinados y unas características propias, y así jugaremos con Michael Jackson en un cementerio infestado de muertos vivientes al ritmo de *Thriller,* pelearemos en un barrio plagado de macarras mientras suena *Beat It* y así hasta llegar a la pelea con el jefe final del juego. La finalidad del juego, independientemente de en qué fase juguemos, es siempre la misma: liberar a unos niños que el malo de turno tiene secuestrados y repartidos por cada escenario para poder enfrentarnos a una horda de enemigos finales y pasar a la siguiente fase.

MORTAL KOMBAT

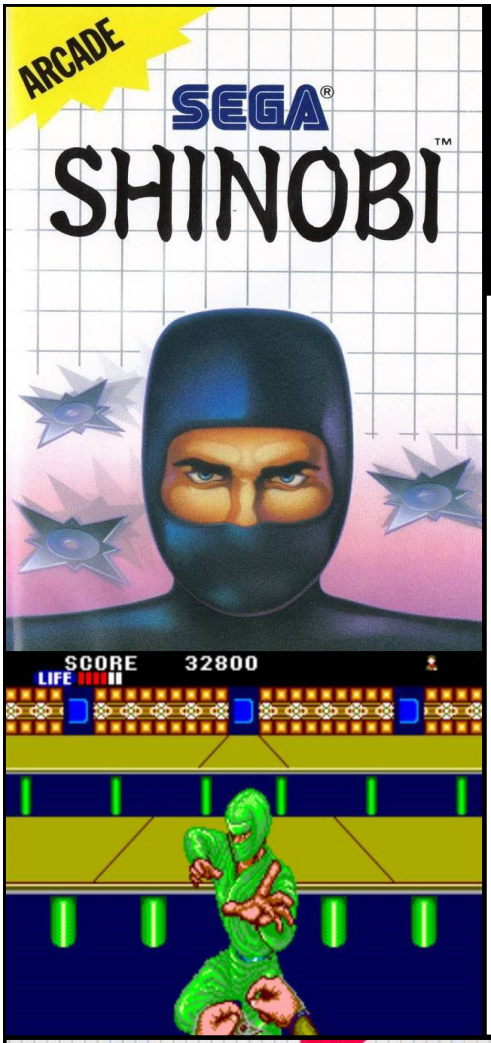
Mortal Kombat sacudió al mundo en 1991, y lo hizo por varias razones, siendo la más recordada su característica para masacrar a tu rival una vez derrotado y, por otra parte, sus gráficos digitalizados de actores reales. Meter todo esto en un cartucho de Master System no parecía tarea fácil, pero una vez vistos los resultados no cabe duda de que mereció la pena. Mortal Kombat es quizá el mejor juego de lucha para Master System (no tuvo muchos, dicho sea de paso), pero es ante todo una conversión llena de mérito porque no solo luchó contra los elementos y las limitaciones técnicas de la consola, sino que además lo hizo ofreciendo un producto final más que notable. Es cierto que adolece de ciertos defectos como cierta imprecisión en el sistema de detección de colisiones, que no acaba de estar bien ajustado, pero también lo es que dicho defecto ya estaba presente en la versión original del arcade. Por lo tanto, hay que reconocerle su valor y su mérito, como decimos, que no es otro que el de ofrecer un juego de lucha muy divertido y resultón. Más aún teniendo en cuenta que se trata de un juego programado en una plataforma de 8 bits, y todavía más al darnos cuenta que realmente no tiene mucho que envidiarle a sus hermanas mayores de 16 bits. En la versión de Super Nintendo, sin ir más lejos, se censuraron los fatalities y aquí, sin embargo, sí que sobrevivieron algunos de los más crueles. Para ser una consola que tenía a niños entre la mayoría de sus usuarios, se trata de algo más que una osadía. Sigo pensando que lo que le falla a este cartucho para ser casi perfecto es la jugabilidad: el control es bastante mejorable y los personajes se mueven de forma robótica y artificial, pero la cosa no daba para más. Aún así, es un gran juego y quizá se trate del mejor exponente que puedas encontrar dentro de este género para la Master System.

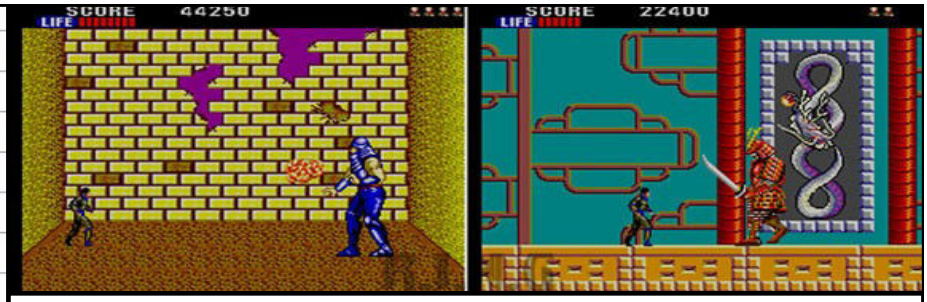


My Hero era una locura de juego: admitámoslo sin tapujos, resultaba injugable por lo difícil que era, su desarrollo no podía ser más repetitivo y sus gráficos a pesar de caer simpáticos eran más una parodia que otra cosa. Y sin embargo, no podías parar de jugar. Ahí está la gracia de este juego, es capaz de atraparte en su red a la primera de cambio y tenerte enganchado durante más de una hora. Por supuesto, y al ser uno de los más recordados exponentes del odioso "*infinite mode*" ya sabías que no había nada que hacer, simplemente morir una y otra vez, intentando hacerlo mejor la próxima vez y llegar un poco más lejos, con eso te bastaba. My Hero era una buena opción para ser una de tus primeras adquisiciones para tu Master System, porque era barato y resultón, divertido y bastante potable. Sin embargo, una vez que tenías más y mejores juegos, difícilmente volverías a él a no ser que fuera por la nostalgia. No es, técnicamente, uno de los mejores juegos que puedas encontrar para tu Master System, pero sin embargo tiene algo que le hace destacar y ocupar un lugar de privilegio entre sus hermanos mayores del catálogo de la 8 bits de Sega: su incuestionable capacidad para divertirte. Es una de las mayores bombas de adicción a las que puedas jugar.

Master System tuvo muchos juegos deportivos, quizá fuera uno de los géneros en los que más destacó, pero este *Olympic Gold* era especialmente atractivo por varias razones: lo primero es que se trata de uno de los últimos juegos comerciales (oficiales) que salieron para esta gran consola, lo que se nota en que tras varios años desarrollando juegos para su hardware, ya en su recta final los programadores eran capaces de exprimir las capacidades técnicas del sistema ofreciendo proezas como ésta. Técnicamente es un juego de sobresaliente, compitiendo en algunos apartados con su versión de 16 bits, y por otra parte, se trata de un juego que explota de manera hábil y eficiente su atractiva licencia (Barcelona 92, qué tiempos aquellos) ofreciendo un puñado de divertidas pruebas basadas en sus correspondientes disciplinas deportivas de las Olimpiadas. Un machaca botones de la vieja escuela con mucho encanto y mucho oficio. Y estéticamente impecable, de lo más vistoso que puedas encontrar.

Muchos no lo recuerdan o simplemente lo ignoran, pero el potro italiano, el carismático boxeador Rocky Balboa interpretado en la gran pantalla por Sylvester Stallone tuvo una adaptación oficial y con licencia para la Master System y que además estaba muy bien. Rocky adapta las cuatro primeras películas de la franquicia cinematográfica y nos mete de cabeza en los épicos combates del hijo predilecto de Filadelfia contra sus más recordados rivales (justamente en este orden): Apollo Creed, Clubber Lang y el temible campeón ruso Ivan Drago. Gráficamente es impecable, su jugabilidad es más que correcta y sus mini juegos, destinados a mejorar los atributos de nuestro boxeador favorito están muy bien traídos y suponen un aliciente importante si queremos alzarnos con la victoria con relativa comodidad en los sucesivos combates. No es un juego fácil ni accesible en las primeras partidas, ojo, te pueden dejar KO a la primera de cambio si no aprendes a cubrirte y golpear con inteligencia. Los fans de Rocky Balboa lo disfrutarán el triple.





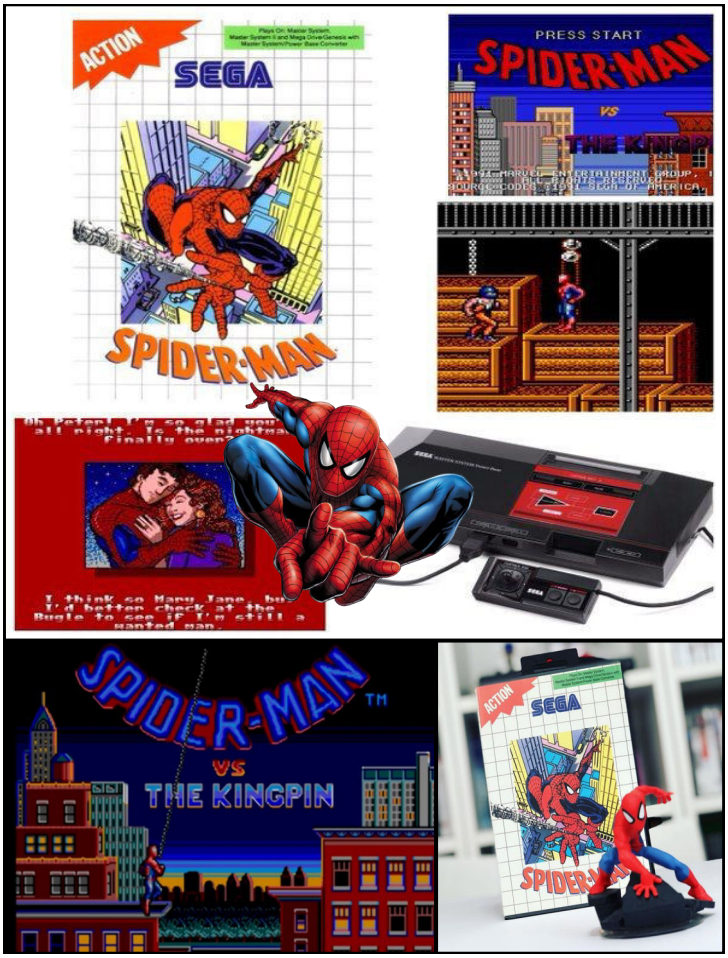
Ya hemos hablado de la versión de *Shinobi* para Master System en esta revista en alguna ocasión, pero nunca está de más recordar que se trata de una conversión magistral que gracias a una serie de características únicas logran hacer de este cartucho uno de los mejores de todo su catálogo. La elevada dificultad del arcade original de Sega se ve aquí suavizada de forma amable gracias a la inclusión de un barra de energía (se acabó eso de morir al primer toque), y en general los enemigos se comportan de una forma más accesible a la hora de superar sus retos, ofreciendo una experiencia de juego muy grata y al alcance de un público menos experto, que en definitiva era de lo que se trataba al fin y al cabo. Tengas la edad que tengas e independientemente de si has jugado a la máquina recreativa original previamente o no, a este Shinobi para Master System le sobran cualidades para atraparte y dejarte con el trasero pegado a la silla durante horas. Su aspecto gráfico es más que imponente para ser una máquina de 8 bits, y aunque en general todo está ligeramente "achatado" y empequeñecido con respecto a lo que se pudo ver y disfrutar en el genial arcade original de Sega, esta versión sigue siendo una apuesta segura para pasar un gran rato y recrearte en las posibilidades que esta magnífica consola era capaz de ofrecerte cuando tenía detrás a un equipo competente de programadores que sabían exprimir todo su potencial oculto.

Como decimos, una gran conversión con alma propia y personalidad. Incluye hasta un tipo de magia ninja que no aparecía en la recreativa homónima y está provisto de un ritmo genial que lejos de decaer en ningún momento te mantiene despierto, alerta y en tensión en todo momento, exactamente como debe de sentirse un ninja que se mete de cabeza en la difícil misión de desarticular un banda criminal organizada y rescatar a los inocentes niños que han sido secuestrados.

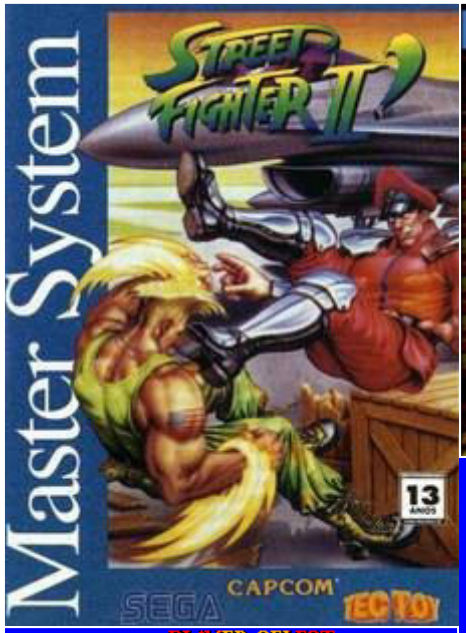
Con la llegada de *Sonic* (1991) entramos en una segunda era de grandeza para la Master System, que empieza a ver a partir de este momento cómo algunos de sus mejores juegos se agolpaban de repente y empezaban a competir en calidad hasta con algunos de sus hermanos mayores para la 16 bits de Sega, la magnífica Mega Drive. Efectivamente, la calidad más que contrastada y evidente de juegazos para Master System como este Sonic (y su secuela) nos hacen darnos cuenta del verdadero potencial de esta gran máquina de 8 bits a la que personalmente creo que no llegaron (salvo en honrosas y contadas excepciones) a sacarle todo el provecho posible. Solo así se explica que una proeza y una maravilla como este primer Sonic que inició la saga pudiera desplegar semejante potencial en una modesta Master System. Sigue siendo fresco, irreverente y divertido, como casi todos los juegos de Sega, pero es quizá en este primer juego protagonizado por nuestro erizo favorito donde se hace más evidente que otras máquinas técnicamente semejantes serían incapaces de ofrecer este resultado. En otras palabras: Sonic de Master System es un 10 lo mires por donde lo mires, representa el legado de la misma consola y está asociado a su imagen indisolublemente.

Otra mítica recreativa que dio el salto a Master System con gran acierto fue este *Space Harrier* que hoy en día muchos han olvidado, y que sin embargo es uno de los mejores cartuchos para esta consola y, de paso, uno de los arcades más emblemáticos de Sega de la década de los 80. Space Harrier es un regalo para la vista, sus coloridos gráficos y sus fluidas animaciones son todo un logro para una máquina como esta.

El Space Harrier de la 8 bits de Sega es todo un juegazo lo mires por donde lo mires: uno de sus mayores atractivos es, precisamente, el de poder emular la sensación única de combatir por aire o por tierra a las hordas de mutantes alienígenas que deberemos derrotar a lomos de nuestro peculiar jet harrier, que aquí está perfectamente traído e integrado en la espectacular dinámica del juego. Disparar sin para de movernos es la premisa del juego, y al final de cada fase como era de precepto en la época, deberemos destruir al temible jefe de final de fase de turno. Uno de sus juegos más antiguos y también uno de los más logrados, Master System era capaz de producir joyas como esta a pesar de sus limitaciones.



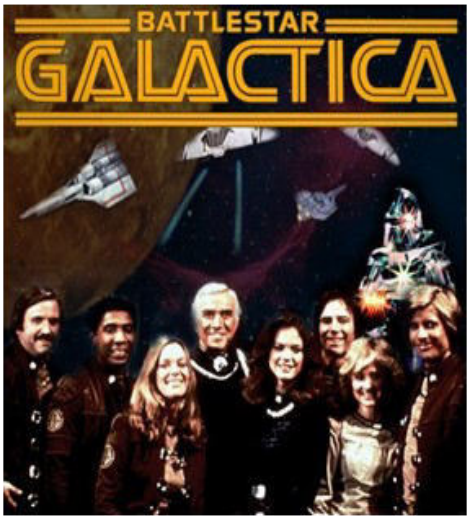
No hace falta tirar tantos cohetes para celebrar las excelencias del último gran videojuego protagonizado por el amistoso vecino Spider-Man en PlayStation 4 (2018): Master System y Mega Drive ya tuvieron un juego absolutamente magnífico con Spider-man como estrella principal. *Spider-man* era, en efecto, un gran juego que aprovechaba el tirón de la etapa dibujada por Todd McFarlane en los cómics de Marvel de los primeros años de la década de los 90, y nos metía de lleno en el fabuloso mundo del arácnido gracias a unos gráficos llenos de dinamismo, color y alegría, algo muy típico de la Master System en general y que aquí se ponía especialmente de manifiesto. Se podía hacer de todo: luchar a base de dar puñetazos, patadas, lanzar nuestra siempre socorrida y versátil tela de araña, envolver a los enemigos (o frenarlos tan solo durante décimas de segundo en el caso de los villanos más poderosos) en redes de tela arácnida, sacar fotos para luego venderlas en el Daily Bugle y ganar dinero a cambio, y por supuesto, saltar, brincar y columpiarnos en nuestra red libremente por los tejados y las azoteas de una Nueva York que parecía más viva que nunca en este juego del súper héroe por excelencia del universo Marvel. Aparición estelar de secundarios de lujo, grandes villanos como Electro o el mismo Kingpin al que debíamos derrotar en el espectacular combate final. ¿Qué más le puede pedir un fan de Spider-man a un videojuego?...Todo lo que hace grande al personaje y su magnífica galería de villanos estaba ya aquí, hace casi 30 años, que se dice pronto, así que quizá sea el momento de volver atrás y reivindicar de nuevo esta pequeña gran joya para tu Master System y darle otra oportunidad. Sigue siendo muy disfrutable y tiene un encanto único.



Sé lo que estáis pensando: Sí, Street Fighter II no salió en Master System. Y no, no estoy loco ni me lo he inventado. La vida comercial de Master System continuó en Brasil de la mano de Tec Toy mucho más allá de lo normal y lo comprensible, y a diferencia del resto del mundo allí fue tremendamente popular la Master System III, que era capaz de cargar cartuchos exclusivos que empleaban hasta 8 megas de memoria, algo impensable e imposible para los dos modelos comerciales de la consola que todos conocemos. La base era la misma, pero esta Master System III brasileña se tragaba los juegos que de forma exclusiva continuaron apareciendo en aquellas tierras hasta hace relativamente poco. Fruto de esta prolongación de su ciclo vital más que milagrosa es el Street Fighter II (1997) que salió mejor tarde que nunca y del que hoy os hablamos aquí. Lo primero que llama la atención, además de que saliera tan tarde, es su calidad: no es una buena versión, es una muy buena versión, que todo hay que decirlo. Sus gráficos harán que te frotes los ojos y te harán creer por momentos que estás ante la versión de Super Nintendo, ya que su aspecto visual está a caballo entre la versión normal del clásico y el Super Street Fighter II de Super Nintendo que salió allá por 1994. Desgraciadamente el efecto óptico dura más bien y poco y en cuanto te pones a jugar te das cuenta de que no es oro todo lo que reluce, y si bien resulta bastante jugable en general, el hecho de poder hacerlo con tan solo dos botones le resta gran parte de sus posibilidades, y las limitadas capacidades técnicas de la Master System no dan para más, lo que repercute de forma negativa especialmente en el scroll de los personajes una vez en pantalla: da la impresión de que faltan frames y animaciones, todo va como dando saltos. Con todo, y si somos capaces de perdonarle sus lógicas e inevitables carencias, este Street Fighter II para Master System nos sigue pareciendo un juegazo (bastardo) que merece mucho la pena. Hasta incorpora a tres de los grand masters del juego original, no se le puede pedir más...

Solo hay algo malo de *Wonder Boy III* para la Master System, y es no haberlo jugado o no tenerlo. Pocas veces encontrarás un juego tan largo, completo, divertido y genial para un sistema de videojuegos de 8 bits como este. El personaje es todo un clásico dentro de la galería de protagonistas ilustres de juegos retro, y en esta su tercera entrega alcanzó el cénit de sus posibilidades como nunca antes ni después. Muy probablemente, el mejor de la saga.

En Wonder Boy III nos transformaremos en distintos tipos de monstruo con sus peculiares y distintivos atributos, para realizar las más diversas tareas y recorrer los más extensos mapeados que se recuerdan en un juego de rol de acción para cualquier plataforma. Se adelantó tanto a su tiempo que hasta incorporaba un sistema de guardado de partida a base de generar claves que debíamos apuntar en un papel para poder continuar. Mítico.



El Halcón Milenario

Las Memorias de Murdock

A principios de los años 80, la explosión por el espacio y las naves interestelares estaba en su máximo apogeo. La mecha iniciada por la Guerra de las Galaxias, Star Trek y Galactica, se plasmó en todo tipos de juguetes basados en las aventuras siderales. En este boom podemos encontrar tanto Playmobil, Airgamboys, Madelman, Comanboys… Pero sobre todo destacó la juguetera americana Kenner con sus figuras de Star Wars.

Los astronautas estaban por todas partes en los 80

La publicidad se podía encontrar en cualquier revista de la época o en los famosos catálogos de los grandes almacenes. Viendo esas fotos, no era muy difícil el poderte transportar a un mundo futuro al mando de una poderosa nave espacial o capitaneando un grupo de rebeldes. Aún recuerdo cuando recién estrenada la película *El retorno del Jedi* (1983), la fiebre era ya imparable para aquellos niños de la EGB, que empezaban a coleccionar todo tipo de material galáctico. Una de mis mayores ilusiones era salir los sábados a pasear por el centro y entrar a Galerías Preciados con mis padres. Mi objetivo era siempre subir a la última planta donde se encontraba la juguetería. Llegar a aquella planta, era como atravesar un portal inter dimensional hacia otro planeta. Recuerdo el stand de las figuras de Star Wars, las repasaba una a una, las deseaba todas. Aquel Luke Jedi de negro con su capa marrón, ese Vader imperial, aquellos guardianes del Palacio de Jabba, los androides...Todo ello en unos blisters impactantes con sus fotos a todo color y que por detrás, te mostraban la colección entera. Era algo místico el sujetar aquellos cartones. Aún puedo recordarlo como si fuera ayer. Es una de esas cosas que te dejan huella.

Punto y aparte eran las naves, al lado de los blisters había cajas enormes con todas las naves que aparecían en las películas. Y por encima de todas, El Halcón Milenario. Yo había podido reunir en figuras un Luke, un Vader y un Chewbacca. El movimiento natural ya era tener un Halcón para poder montarlas. Y esa era la ilusión máxima de un niño de 9 años en la Navidad de 1983. Lo deseé con todas mis fuerzas. Peleé al máximo con sus "Majestades", los reyes de la casa, pero el precio en aquella época era prohibitivo. Aún con eso, yo confiaba en el poder de la Fuerza y que el destino uniría mi alma con aquel Halcón imponente, que cada fin de semana, volvía a visitar en aquella última planta.

Mis pequeñines esperaban su ansiada nave...

Y llegó el gran día, la noche del 5 de enero de 1984, el sueño tocaba a su fin. La espera había sido larga pero ya llegaba. Aquella madrugada oí el trajín del trasiego de regalos puestos junto al árbol de Navidad...

Me levanté como un resorte, fui a por una caja grande con mi nombre puesto. La abrí a toda prisa, no podía esperar y allí estaba, era la nave de...Los Playmobil (Famospace en aquel momento). Mi cara era un poema, la frustración se tiñó de indignación y pedí explicaciones, pero sus "Majestades" me dijeron que aquello era lo máximo a lo que podía aspirar. Recuerdo en la siguiente semana, ni toqué la nave. Yo quería mi Halcón. Poco a poco, fue empezando a jugar con aquella nave básica, de diseño rudimentario y naif, que me fue conquistando y acabó siendo uno de mis mayores entretenimientos junto a los astronautas que traía consigo. Con el tiempo fue uno de mis mejores juguetes pero la espina del Halcón siguió ahí…

Y así fue como pasó el tiempo: juventud, adolescencia, madurez, paternidad...Y llegados a la crisis de los 40, me picó el gusanillo del coleccionismo. Había perdido todos mis juguetes de niño, tirados probablemente a la basura, en la época de la pubertad. Y poco a poco, a través de Internet, fui recuperando todos mis antiguos juguetes/sueños. Y un día apareció ante mí, en una famosa página de coleccionismo, había un Halcón Milenario de Kenner imponente, retomando mi atención. Con su caja original y en un estado óptimo de conservación. No me lo pensé. Transcurridos 30 años después, la herida quedó cerrada en un par de segundos. Apenas una semana después, una enorme caja llegó a mi casa. Era el Halcón de mis sueños, lo abrí, lo acondicioné, le bajé la rampilla....Y empezaron a subir mis figuras: un Luke Jedi de negro con capa marrón, un Vader imperial y Chewbacca. El círculo se había cerrado y curiosamente, un año después, recuperé aquella fantástica nave de Famospace que tantas aventuras me había proporcionado y que tan bien hizo su labor, de servir de alter ego del Halcón Milenario. Y el sueño, por fin, se hizo plástico. Fin de un sueño.

¿Te falta algún número?...

PLAY AGAIN

Número 1 Los mejores juegos de Mazinger Z

Número 2 Especial juegos de súper héroes

Número 3 Especial Juegos de películas retro

Número 4 Especial de Navidad 2018 (40 páginas)

Número 5 Especial Juegos de Terror (40 páginas)

Número 6 Especial Verano

Número 7 Especial Beat'em ups

...Y si te gustan las máquinas recreativas, no te pierdas nuestra revista hermana

ARCADE CLASSICS Magazine

Descarga **GRATIS** estas y otras revistas sobre videojuegos retro en nuestra web...

www.retroplaymultimedia.blogspot.com

Reportaje Especial

20 juegazos de PS2™ PlayStation 2 que merecen un PLAY AGAIN

No es la consola más vendida de la historia por casualidad. A su enorme acierto por apostar por el formato DVD en su momento, y convertirse de paso en el primer reproductor de este formato de video que se coló en multitud de hogares, hay que sumarle el hecho de que tiene un tremendo y extenso catálogo plagado de joyas infravaloradas, que sumadas a los grandes peces gordos que ya todos conocemos, conforman una colección de videojuegos asombrosos y llenos de posibilidades. Hoy vamos a darte veinte razones para redescubrir juegos que en su momento no parecieron tan buenos, posiblemente debido a la feroz competencia de aquellos días y porque siempre acababan siendo eclipsados por los grandes clásicos de los que todo el momento habla. Sin embargo, el banquillo de PlayStation 2 está plagado de estrellas que brillan con luz propia. Aquí tienes 20 grandes juegos de PlayStation 2 que se merecen un *Play Again*...

Los amantes de las teorías conspirativas y los mal llamados "conspiranoicos" (algo habrá cuando tanto se habla de estos temas, tan pirados no están) tienen en este *Area 51* una excusa perfecta para desempolvar la PlayStation 2 y darle de comer con uno de los mejores y al mismo tiempo más infravalorados shooters de su generación. Lejos de ser un simple juego de disparos con vista subjetiva, *Area 51* te va sumergiendo poco a poco en una compleja trama más propia de una gran súper producción televisiva que de un simple juego, en el que los aliens y los secretos guardados por el Gobierno de los Estados Unidos al respecto cobran una importancia vital. Deberemos recorrer el interior de las famosas instalaciones del Area 51 en Nuevo México intentando resolver las claves del misterio que relaciona a los invasores alienígenas (los enigmáticos "grises") con las operaciones encubiertas del Ejército de los Estados Unidos. Por el camino podremos recolectar los famosos "Expedientes X" que se ocultan diseminados por los escenarios, y eso sí, disparar sin descanso para tener opciones de sobrevivir. Soberbio.

Se han hecho muchos juegos de Batman, eso ya lo sabemos todos, y la famosa *saga Arkham* en tiempos recientes ha elevado al Hombre Murciélago a lo más alto del Olimpo de los héroes del videojuego. Sin embargo, hay toda una serie de juegos protagonizados por Batman que pasaron con más pena que gloria por diversos motivos y este *Rise of Sin Tzu* es un buen ejemplo de estos juegos de Batman de segunda división. Basado en el aspecto visual y la estética de la serie de animación de Batman de la primera mitad de los 90, *Rise of Sin Tzu* es un gran beat'em up en el que podremos manejar a Batman y a sus aliados recorriendo Gotham y sus peligrosas calles para reunir pistas que nos conduzcan hasta un nuevo villano que ha irrumpido con fuerza en la ciudad: el temible maestro de las artes marciales y la telekinesia Sin Tzu. Antes de vernos las caras con este nuevo villano (expresamente diseñado para este juego) en el emocionante (y largo) combate final, deberemos antes zurrar a cientos de esbirros repartidos por los escenarios más emblemáticos de Gotham (el Manicomio de Arkham, los muelles, la Batcueva…) y hacer frente a la galería más emblemática y representativa de los enemigos de Batman. Vibrante y divertido, aún más jugando en compañía.

En Play Again nos encanta Capcom, lo hemos dicho muchas veces. Por eso a la hora de elaborar una lista con lo mejor de PlayStation 2 (y de paso lo más olvidado, a veces) no podía faltar ninguno de los dos maravillosos discos recopilatorios de grandes éxitos de Capcom. Efectivamente es mucho y muy bueno lo que podemos encontrar en *Capcom Classics Collection Volumen 1 y Volumen 2*, dos soberbios recopilatorios de máquinas recreativas clásicas de Capcom de los 80 y los 90, desde *Street Fighter* a *Street Fighter II* y sus variantes, pasando por *Ghosts'n Goblins, Ghouls'n Ghosts*, *Final Fight* o *Commando*. Hay de todo y para todos los gustos. No contentos con meter en el mismo paquete a clasicazos incunables que son historia viva de los videojuegos y su evolución, en Capcom anduvieron atentos a los coleccionistas y nuestras ansias por coleccionar material inédito, por lo que la amplia selección de extras incorporados en ambos discos son también un aliciente añadido a la hora de decidirnos por su compra. Te guste Capcom o no, estas recopilaciones de juegos tienes que tenerlas obligatoriamente si quieres saber de qué iba esta industria allá por los 80 y buena parte de los 90, y constituyen no solo una gran labor de recopilación y preservación de videojuegos clásicos sino además una oportunidad para volver a disfrutar de juegos que llevaban muchos años ignorados e infravalorados. Si además eres un jovenzuelo imberbe que pasaba por aquí por accidente y no sabes de qué va todo esto, no sabes lo que te estabas perdiendo. Imprescindible en cualquier caso e imperdonable que no los tengas.

Las míticas andanzas de los Campeones del balón Benji y Oliver (*Captain Tsubasa* en en el original japonés) dejaron a toda una generación de niños cojos e inválidos intentando imitar las delirantes técnicas de sus protagonistas, pero también consiguieron calar muy hondo en varias generaciones que siguen celebrando con ilusión cada vez que sale un juego nuevo basado en la franquicia. Este *Captain Tsubasa* para PlayStation 2 (que incomprensiblemente no salió de Japón, a pesar de contar con una auténtica legión de seguidores en nuestro país y en el resto del mundo occidental) cubre la parte más interesante del manga de Yoitchi Takahashi, desde que ganamos los primeros torneos juveniles capitaneando a nuestro quipo hasta que la selección nacional juvenil de Japón llega hasta lo más alto en el Mundial de naciones derrotando a la Alemania de Karl Hans Schneider por 3 a 2 en un partido mítico e inolvidable. El juego es una rara mezcla de juego de fútbol arcade con toques de estrategia y rpg, ya que antes de chutar a puerta deberemos planificar con cuidado nuestras jugadas, activando espectaculares escenas de video que recrean los momentos más míticos de la serie animada. Una gozada.

Capcom hizo mucho y muy bueno para PlayStation 2, pero algunos de sus juegos pasaron algo desapercibidos, o quizá no terminaron de recibir todo el mérito que realmente merecían. Este *Darkwatch* es sin duda una de las joyas ocultas de la consola que más merece la pena reivindicar y rescatar del olvido. Se ha convertido en juego de culto con el paso de los años, lo que no es de extrañar en absoluto dada su calidad, ambientación, jugabilidad y un extraño magnetismo que te atrae de manera inexplicable y es imposible que te deje indiferente. Es un shooter sobrenatural en el que deberemos abatir a base de disparos a las huestes demoníacas que nos atacan sin descanso (esqueletos, zombies, demonios, vampiros y un largo etcétera) a lo largo y ancho de toda una serie de escenarios localizados en el salvaje oeste ricamente detallados y ambientados al más puro estilo cinematográfico, creando una ambientación superlativa a caballo entre el spaguetti western y el cine de terror de serie B, una combinación poco explorada y que arroja unos resultados excelentes y terroríficos, tal y como podemos comprobar en este juegazo. Nuestro protagonista tiene además una serie de habilidades sobrehumanas que harán más llevadera la tarea, lo que multiplica la diversión exponencialmente. Es una joya que no debes perderte. No te arrepentirás.

Se ha escrito mucho y se ha dicho más aún sobre las bondades y la magnificencia de este juego, pero por muchos ríos de tinta que se hayan escrito sobre Ico, nos siguen pareciendo insuficientes. Es mucho más que un juego, es el videojuego sublimado y llevado a su máxima expresión artística, una mezcla de poesía visual con expresionismo pictórico y aún así mucho más que eso. Es tan bueno que resulta difícil categorizarlo, es una aventura ante todo, claro está, pero también es un juego de plataformas, tiene algo de survival horror y sobre todo te plantea difíciles retos intelectuales a la hora de avanzar, pero es, antes que nada, una obra maestra de las de 10 sobre 10 que (por supuesto) no está hecho para cualquier tipo de jugador. Junto con *Shadow of the Colossus* conforma una pareja imbatible y extrañamente indisoluble que demuestran, además, de lo que era capaz la PlayStation 2 cuando estaba en manos competentes. Sus remakes en HD han venido a confirmar nuevamente lo grande, épico, bello y perfecto que siempre ha sido y será.

Los personajes de DC comics no tuvieron una gran representación en el catálogo de juegos de la PlayStation 2, y casi todo el mundo (especialmente los fans de los súper héroes) recuerdan mayoritariamente dos o tres juegos de Batman y un par de juegos de Superman y muy poco más, pero lo cierto es que a veces olvidamos que hubo un gran juego que reunió a la plana mayor de los personajes de la editorial y los metió de cabeza en una excelente aventura que además sigue resultando bastante disfrutable y muy divertida: *Justice League Heroes* es la contrapartida de *Marvel Ultimate Alliance*, y hace exactamente lo mismo y se comporta igual que el anterior, aunque lejos de caer en la imitación aporta cosas nuevas y nos da, de paso, la oportunidad de visitar los escenarios más emblemáticos del universo DC. Jugarlo en compañía de un segundo jugador es toda una experiencia, y hasta que saquen algo decente de DC en las consolas actuales, es una buena opción.

Seguimos con súper héroes y esta vez toca cambiar de acera: vamos con *Marvel Nemesis, Rise of the Imperfects*, un juego que se llevó palos y críticas bastante duras desde aquí hasta Lima. Quizá algo inmerecidamente, y es que si bien es cierto que no es ninguna maravilla y tampoco es, ni de lejos, de los mejores juegos protagonizados por héroes de Marvel, sí que es, por lo menos, un juego divertido y sin grandes pretensiones que te hará pasar unas cuantas tardes (tampoco demasiadas, todo hay que decirlo) enganchado a tus súper héroes favoritos de esta editorial. Es, sobre todo, una buena oportunidad para jugar con personajes algo más secundarios de Marvel que no han disfrutado de demasiadas oportunidades en solitario, como *Daredevil, Elektra o La Cosa*, por citar algunos. Por supuesto no faltarán los combates y las peleas multitudinarias, aunque eso sí, no esperes demasiado. Se merece una oportunidad.

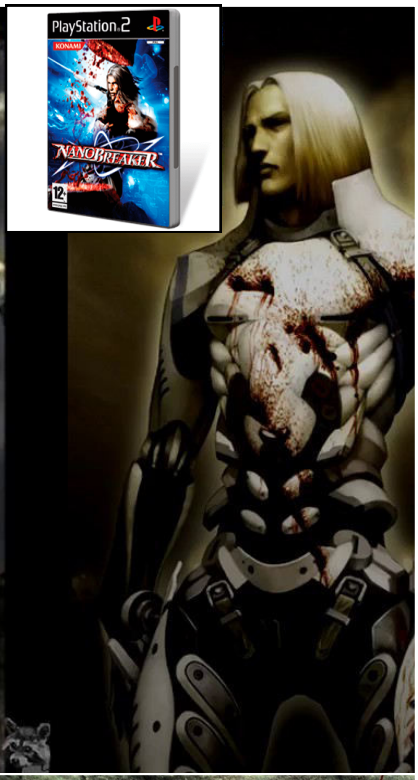
Si algo le faltó a *Enter the Matrix* (2003) fue, entre otras cosas, incorporar al gran protagonista de la famosa trilogía de los Hermanos Wachowski (ahora Hermanas, pero esa es otra historia bizarra para otro día), al que todos echamos en falta y cuya aparición pedíamos a gritos en esta su segunda parte: Neo no podía faltar en un videojuego basado en las películas de *Matrix*. En otras palabras: un juego de *Matrix* sin Neo es como un juego de *Star Wars* sin Darth Vader: un descafeinado.

No es que Enter the Matrix fuera un mal juego (de hecho no estuvo nada mal), es que simple y llanamente le faltaba centrarse en las aventuras del protagonista indiscutible de la trilogía y brindarnos la posibilidad de revivir algunas de las escenas más memorables de las tres películas, más algunas inéditas que solo se intuyen o se sugieren en la gran pantalla, y que aquí se desarrollan en toda su complejidad y espectacularidad. Conscientes de esta queja generalizada por parte de los incondicionales de Matrix, en este *Matrix Path of Neo* (2005) tuvieron buen cuidado a la hora de hacer exactamente todo esto que le faltó a su precursor. Controlando desde el principio a Neo, iremos progresando en la trama a base de revivir las mejores y más recordadas escenas de la trilogía (especialmente memorable y absolutamente espectacular la famosa pelea con los cientos de clones del Agente Smith) y aún más allá de lo ya visto y contado en las tres películas, haremos frente a un inesperado enemigo final "after credits" expresamente creado por los Wachowski para cerrar la trama de la saga.

Los que aún creen que la saga *Mortal Kombat* es tan solo un puñado de gráficos digitalizados aderezados con *fatalities* para darle un toque grotesco y poco más, es porque se quedaron en las primeras entregas numeradas de la saga. PlayStation 2 recibió varias entregas geniales de la saga, y este magnífico *Deadly Alliance* (el quinto en la franquicia) supuso un punto de inflexión importantísimo en la saga. Es un juegazo redondo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de PlayStation 2.

Deadly Alliance supone como decimos un antes y un después en la franquicia, en parte debido a tres factores muy importantes que lo convierten en una auténtica gozada : por una parte se prescinde de los gráficos digitalizados que ya empezaban a oler un poco a rancio, creando unos personajes y unos entornos en 3D realmente sólidos, atractivos y contundentes. Por otra parte nos encontramos no ante uno, sino ante dos y hasta tres estilos de lucha diferentes por cada personaje, lo que dota al sistema de lucha del juego de una profundidad única y que rara vez he vuelto a ver. Es difícil aburrirse con *Deadly Alliance*. Y por último, su tercera gran apuesta es su extenso contenido desbloqueable, y es que no te hartarás de jugar hasta desbloquear todos los personajes, escenarios y mil cosas más de la cripta. Hazte con él.

Devil May Cry sentó las bases para un nuevo género, y como suele ocurrir con los juegos rompedores, pronto vio surgir una legión de clones e imitadores más o menos lúcidos entre los que destaca y brilla con luz propia este *Nanobreaker*. Sí, efectivamente es un clon de Devil may Cry, no hay que ser muy vivo para darse cuenta, pero también es verdad que tiene características propias como para tener alma propia y ser distinto al resto de imitadores baratos de Dante.
En Nanobreaker esquivar es tan vital e importante como atacar, aquí no vale con aplicar la técnica que tan buenos resultados daba con las entregas de Devil may Cry de disparar mil veces y vaciar cargadores una y otra vez para ir drenando la barra de salud de los enemigos a base de paciencia. Aquí deberás aprender a trazar un plan de ataque que combine los impactos directos con movimientos de evasión, y usar un lazo de energía que atrape a los enemigos y los atraiga para proporcionarles el castigo necesario a base de combos espectaculares.

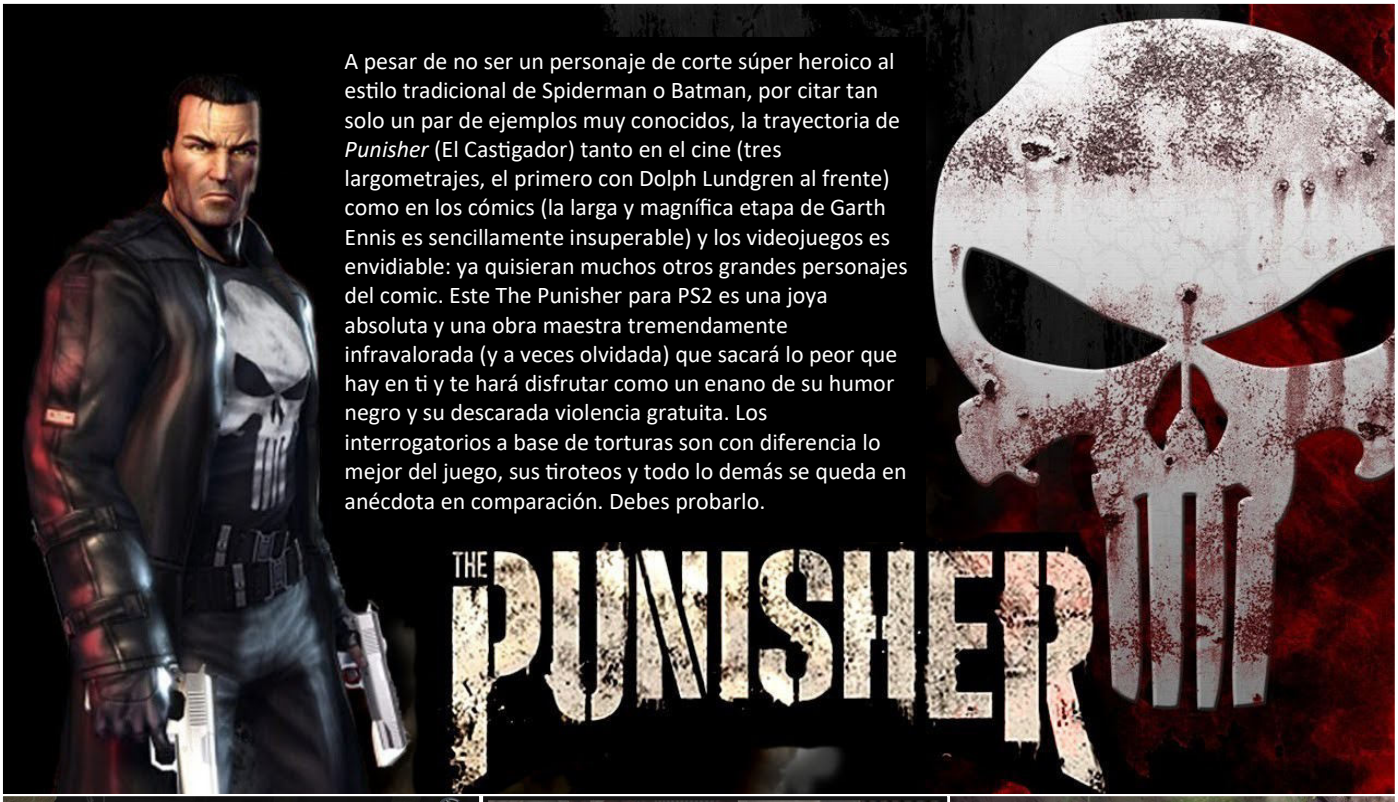


Si antes decíamos que las recopilaciones de grandes éxitos de Capcom resultan esenciales a la hora de entender la evolución del medio, bien podríamos decir tres cuartas partes de lo mismo con respecto a SNK. Nunca podremos agradecerles lo suficiente su contribución al desarrollo de las máquinas recreativas, de las que en este *SNK Arcade Classics Vol.1* encontramos una gloriosa muestra representativa adornada con jugosos extras, un DVD absolutamente imprescindible si eres aficionado a los arcades y a los buenos videojuegos de la vieja escuela en general. Hay de todo y todo absolutamente brillante. Es el disco mágico por el que hubieras vendido tu alma al diablo a principios de los años 90: nada más y nada menos que 16 joyas de los salones recreativos perfectamente recreadas y mejoradas para tu uso y disfrute personal.

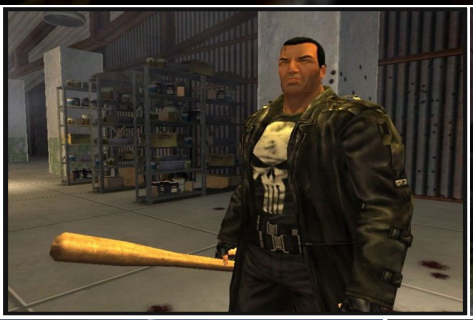
Tuvo una secuela/ precuela que no salió de Japón, bajo el título *SNK Arcade Classics Vol.0* que también recopilaba un buen puñado de interesantes juegos arcade, pero con diferencia lo mejor de lo mejor está aquí: es difícil reunir tanto y tan bueno en un solo disco. Si quieres recuperar de un plumazo una parte importantísima de la historia de los videojuegos, hazte con este: descubrirás el significado de la palabra adicción.

Hubo una época (hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana), antes de que Disney comprara Lucasfilm, en la que las películas de *Star Wars* eran obras maestras, y los videojuegos que se hacían basados en la franquicia rara vez bajaban del sobresaliente. Si citamos la franquicia *Battlefront,* más de un pensará indefectiblemente en soldados pegándose tiros a mansalva, y si llevamos el concepto al universo de Star Wars tampoco faltarán los que se acuerden de ese intento por renovar la saga para consolas de nueva generación (sí, ese *Star Wars Battlefront* que te vendieron sin modo historia y al que solo podías jugar online) con más o menos fortuna, pero amigos y amigas, lo único cierto y verdadero es que ya existía *Star Wars Battlefront* en los tiempos de la PlayStation 2, y además resulta que era una auténtica pasada y no necesitaba funciones online, DLCs ni zarandajas para recrear en toda su grandeza y espectacularidad el fantástico universo creado por George Lucas y que Disney lleva empeñándose en destruir desde que cogió las riendas del legado.
El primer *Star Wars Battlefront* ya resultaba admirable y muy completo, pero fue en esta segunda entrega donde se consiguió pulir aún más el invento. Gráficos de infarto, todos los grandes personajes de la saga perfectamente recreados, una banda sonora de excepción y una ambientación única y formidable daban cohesión y fuerza (nunca mejor dicho) a un juego que reunía lo mejor de las seis primeros episodios de la saga. Jugar con las tropas imperiales y tomar el control de Darth Vader en determinados puntos de la partida resultaba una experiencia realmente inolvidable. Masacrar rebeldes con el sable de Vader es algo que no se ve todos los días. Cada partida era distinta, pero todas tenían algo en común: eran endiabladamente divertidas y ofrecían lo mejor de Star Wars.

Otra gran saga cinematográfica que también tuvo su buena ración de juegos en PlayStation 2 es la trilogía clásica de *El Señor de los Anillos*. Aragorn, Gandalf, Légolas y compañía nunca tuvieron mejor aspecto que en esta magnífica adaptación de *El Retorno del Rey*. Tan solo un año antes, y justo a tiempo de acompañar al estreno de la película en los cines, *Las Dos Torres* ya supo sacar provecho de esta jugosa licencia y ofrecernos un excelente beat'em up cooperativo lleno de acción, combates a muerte y épica por doquier, haciendo gala de unos escenarios preciosistas y muy detallados que ayudaban perfectamente a meternos de lleno en el maravillosos mundo creado por Tolkien. Fue en este tercer juego de El Señor de los Anillos, sin embargo, donde se logró perfeccionar la fórmula y ofrecer unos gráficos que rozaban el techo de las posibilidades técnicas de PlayStation 2, mayor número de personajes seleccionables, más enemigos en pantalla al mismo tiempo (esto era algo realmente increíble) y más desbloqueables que nunca. Todas estas cualidades hacen de *El Retorno del Rey* un juego difícil de olvidar, y es al mismo tiempo uno de los últimos grandes beat'em ups que podrás jugar teniendo aún la sensación de estar ante un clásico a la altura de este género (por desgracia) hoy en día en peligro de extinción. El único defecto que se le podría achacar es su corta duración, y es que era perfectamente posible acabarlo habiendo desbloqueado todas las escenas de video y demás extras en un par de tardes, lo que tampoco implica necesariamente que se trata de algo malo: sigo prefiriendo cien veces un juego corto pero divertido e intenso a una plasta de 50 horas llena de escenas de video. Si te gusta el mundo de fantasía, espadas y brujería de *El Señor de los Anillos* éste es definitivamente tu juego ideal, si no le pones reparos a la idea de enfundarte un buen beat'em up de corte clásico sin demasiadas complicaciones, te gustará igualmente.

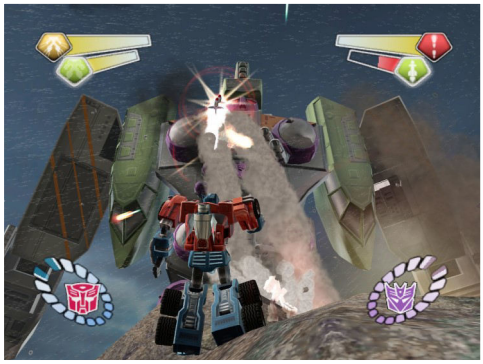


A pesar de no ser un personaje de corte súper heroico al estilo tradicional de Spiderman o Batman, por citar tan solo un par de ejemplos muy conocidos, la trayectoria de *Punisher* (El Castigador) tanto en el cine (tres largometrajes, el primero con Dolph Lundgren al frente) como en los cómics (la larga y magnífica etapa de Garth Ennis es sencillamente insuperable) y los videojuegos es envidiable: ya quisieran muchos otros grandes personajes del comic. Este The Punisher para PS2 es una joya absoluta y una obra maestra tremendamente infravalorada (y a veces olvidada) que sacará lo peor que hay en ti y te hará disfrutar como un enano de su humor negro y su descarada violencia gratuita. Los interrogatorios a base de torturas son con diferencia lo mejor del juego, sus tiroteos y todo lo demás se queda en anécdota en comparación. Debes probarlo.

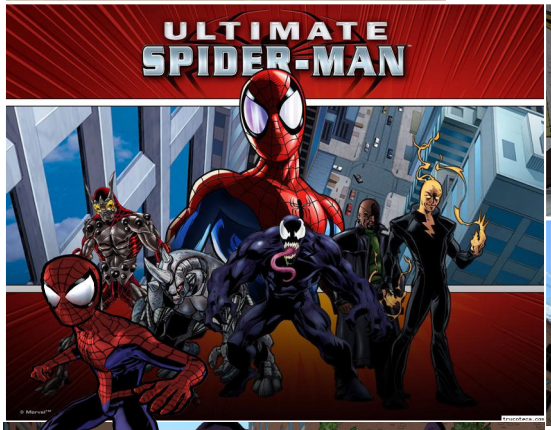


La saga de *Terminator* ha probado suerte en innumerables ocasiones en el terreno de los videojuegos, unas veces con mayor y mejor fortuna que otras, pero siempre siendo fiel a su propuesta, que no es otra que la de divertir sin demasiadas pretensiones ni artificios. No esperes un juego de Terminator que se base en quebrarse la cabeza, ya sabes a lo que has venido y lo que te espera: matar, destruir, combatir, huir y sobrevivir para seguir matando, destruyendo y huyendo otro día. Y vuelta a empezar. El primer juego de Terminator para la generación de 128 bits se nos presentó con el título de *Terminator Dawn of Fate,* y era una apuesta bastante decente por recrear aquello que hizo grande a la saga iniciada por James Cameron en el cine.

Nuestra misión será la de acceder a la cámara de viaje a través del tiempo, en mano de los crueles terminators, y poder viajar atrás en el tiempo para enlazar con los acontecimientos narrados en la primera película de *Terminator*, por lo que se podría considerar a este juego como una especie de precuela argumental de la saga. Por el camino, y como es fácil de imaginar, cientos de terminators intentarán frenar nuestro avance e impedirnos llegar al final, siendo este el punto fuerte del juego, ya que tendremos la oportunidad de ver y enfrentarnos con una amplia gama de modelos de terminators más o menos evolucionados. Un juego muy recomendable y un recuerdo de los tiempos en los que la saga *Terminator* aún inspiraba buenos videojuegos.



Los *Transformers* llevan mutando, cambiando y transformándose de una u otra forma desde que en 1984 Hasbro sacudiera el mundo con su invento revolucionario: ¿puede haber algo más atractivo para unos niños que unos robots? Sí, por supuesto: unos robots que se transforman en coches y en cosas. No vamos a discutir aquí el innegable atractivo de estos carismáticos personajes, pero de lo que no cabe duda es de que *Transformers Armada* fue un juegazo que pasó (muy) inadvertido en los buenos viejos tiempos de bonanza de la PlayStation 2, cuando salían hasta quince y veinte grandes juegos al mes compitiendo por ocupar las portadas de las revistas. Está basado en la serie homónima de animación, un intento de la primera mitad de la década del 2000 por renovar y actualizar el look de los Transformers, y aunque por tierras occidentales se perdió el sobrenombre de *Armada*, se trata de un juego brutal que no solo recrea a la perfección la grandeza de *Optimus Prime* y sus colegas *Autobots* en su eterna lucha contra *Megatron* y los *Decepticons* haciendo un gran uso de las capacidades técnicas de la PS2, es además uno de los mejores juegos de *Transformers* jamás programados para consola alguna, incluyendo las más recientes.

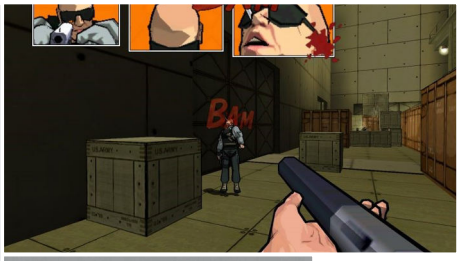


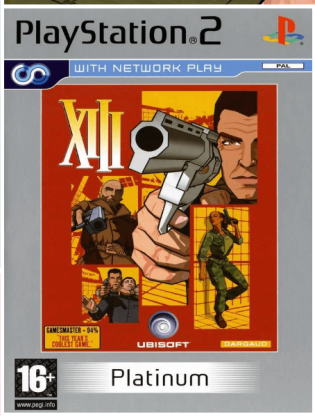
Spiderman ha protagonizado hasta la fecha cerca de 60 videojuegos para todo tipo de plataformas, consolas y sistemas de entretenimiento electrónico, pero este *Ultimate Spider-Man* de PlayStation 2 es el único (si las cuentas no me fallan) en el que podrás jugar con el joven Peter Parker del universo Ultimate de la editorial Marvel como protagonista absoluto, desplazando en esta ocasión del protagonismo a su versión tradicional y más madura. Antes del universo cinemático Marvel/Disney, ya se hacían juegos muy interesantes con súper héroes como protagonistas (yo diría que incluso mejores que algunos de los actuales), y en este *Ultimate Spider-Man* no solo tenemos una perfecta recreación del look y las características del magnífico cómic de Bendis y Bagley, sino que además podemos disfrutar de un gran juego variado, entretenido y muy grande, en virtud de su naturaleza de *sand box* o juego de mundo abierto. Al más puro estilo GTA, deberemos recorrer la ciudad de Nueva York resolviendo misiones, derrotando a villanos y lanzando telarañas. La misma idea que ya nos han vendido en otras ocasiones, pero hace más de 15 años.

URBAN CHAOS
RIOT RESPONSE

PlayStation 2 tiene en su catálogo un buen número de shooters bastante decentes, pero entre tanta grandeza y tanto superventas se coló más de uno que acabó pasando con bastante más pena que gloria. Poca gente recuerda este *Urban Chaos Unidad Antidisturbios,* lo que es una pena porque era una verdadera bomba por muchos motivos. Meterse en la piel de un policía no era, desde luego, una premisa argumental nada original ni sorprenderte, pero las excelencias de este gran juego empezaban a desvelarse desde el momento en que pulsábamos el botón de Start. Unos gráficos fluidos, detallados y realistas nos arrojaban de cabeza a un mundo hostil y descontrolado en el que una banda de delincuentes han tomado por asalto las calles. Como agente antidisturbios deberemos darle gusto al gatillo.

Si por algo destaca *Urban Chaos Unidad Antidisturbios* por encima de muchos otros shooters similares es precisamente por su ambientación y sus gráficos, dotados de gran crudeza y salvajismo, todo salpicado con escenas de gran violencia que contribuyen a dar realismo al asunto. No es un simple shooter, además de disparar deberemos también usar el escudo policial antidisturbios para defendernos de los ataques y noquear a los rivales cuando no se requiera el uso de la fuerza letal. Es lo más cerca que vas a estar nunca de un altercado de estas proporciones.





Antes de la saga de *Jason Bourne*, un famoso cómic belga ya nos contó la historia de un agente especial que sufre de amnesia y debe esforzarse por recordar su pasado para desentrañar el misterio de una corrupción política en la que se ha visto metido de lleno: *XIII* es una genial adaptación del cómic belga homónimo que ya en 1984 nos contaba esta interesante historia de espías, y en PlayStation 2 lucía con muy buen aspecto gracias, entre otras cosas, a un uso muy inteligente y muy bien traído de la técnica del cell-shading y la animación por secuencias o paneles, al más puro estilo del arte narrativo por viñetas del cómic. Era básicamente un shooter, pero al mismo tiempo mezclaba elementos de forma brillante al tomar prestados matices de otras grandes aventuras ya consagradas previamente. Tiene toques de acción, de infiltración y sigilo, de aventura gráfica y de todo un poco, realmente. No debes perdértelo, por una vez un juego basado en un cómic o en una película no era un pretexto para sacar pasta de forma descarada, *XIII* era un auténtico juegazo.

No todo iba a ser risas, amor y diversión en Navidad. Hoy queremos traer a nuestras páginas un reportaje en clave de humor en el que dos amigos vamos a recordar una serie de juegos y anécdotas que, lejos de unirnos en paz y concordia, eran el origen de grandes peleas y conflictos.

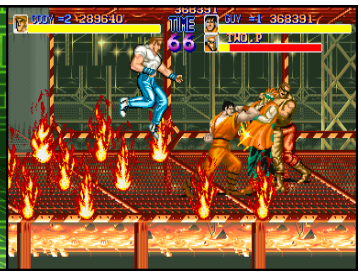
Reportaje Especial

10 juegos MALDITOS para romper amistades

Un reportaje de
Alfonso Jiménez y Enrique Segura

Decir que *Virtua Tennis* era y es uno de los mejores juegos de Dreamcast de todos los tiempos es como no decir nada, porque eso ya lo sabe todo el mundo. Lo que quizá no sepa todo el mundo es que se trata de un juego maldito que es capaz por sí solo de destruir tu círculo de amigos en un par de tardes, y dejar KO tu vida social sin que te des cuenta. ¿Creéis que exagero?...Bueno, es posible. Pero si alguna vez habéis jugado a dobles con algún amigo, primo o cuñado al *Virtua Tennis* y sois de esos bendecidos con el poder de la observación, os habréis dado cuenta de que ninguno de los seres humanos, animales o cosas que se han batido en duelo frente a vosotros ha vuelto a miraros a la cara de la misma forma. Y es que, efectivamente, jugar a dobles en *Virtua Tennis* es mucho más que una simple pachanga a un videojuego, es una metáfora de la vida y una filosofía en sí misma, y un auténtico detector de envidias, odio y miseria humana. El ganador se lo lleva todo y el perdedor se queda con cara de imbécil sabiendo que siempre será un segundón y que siempre podrás restregarle por la cara su humillante derrota cuantas veces te plazca. Y además no tendrá derecho a defenderse ni aponer excusas, simplemente perdió y a callar. *Virtua Tennis* es capaz de hacerte tocar la Gloria o vivir un Infierno, es lo que tienen los grandes juegos. Cuando tu tenista virtual se estire para llegar a esa bola imposible y envenenada que te ha lanzado tu amigo, tú también lo harás, y hasta es posible que te caigas de la silla. *Virtua Tennis* no se juega, se vive.

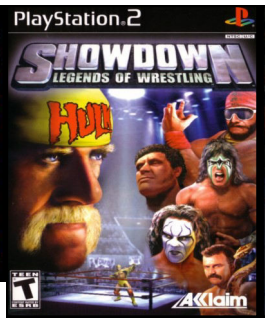
El origen del conflicto entre dos jugadores en *Final Fight* se resume en la siguiente frase, que solamente entenderán aquellos que se hayan zurrado la badana con sus mejores amigos en cualquiera de las versiones de este gran beat'em up: "¡¡Déjame el pollo a mí, cabrón!!". Tal cual. Os suena, ¿verdad?. *Final Fight* no tenía un modo versus ni nada parecido, aquí no se trataba de competir con el segundo jugador (aunque ojo al dato, sí era posible pegarle a tu compañero por error y restarle energía), antes al contrario se trataba de formar un dúo atacante poderoso y contundente para vencer a la pandilla de macarras de turno, pero la (triste y miserable) realidad era bien distinta: a la hora de la verdad, no importaba el juego en equipo, todo vale en el amor y en la guerra, y cuando se trataba de recuperar energía para poder seguir jugando aunque fuera unos segundos más, a tu amigo le podían dar tres morcillas...Definitivamente, el pollo, la pizza, el perrito o su puñetera madre te la comes tú y se acabó. El famoso lema "Déjame el pollo a mí, que voy peor de energía" te acababa entrando por una oreja y saliendo por la otra, y lo peor y más patético de todo era que siempre ponías alguna excusa peregrina y lamentable como "¡ostia tío, perdona que me lo he comido sin querer!", o aquel otro igualmente triste y sin fundamento alguno como "es que me lo has dicho tarde". *Final Fight* era de verdad *la última pelea*...Para tus amigos.



Street Fighter II

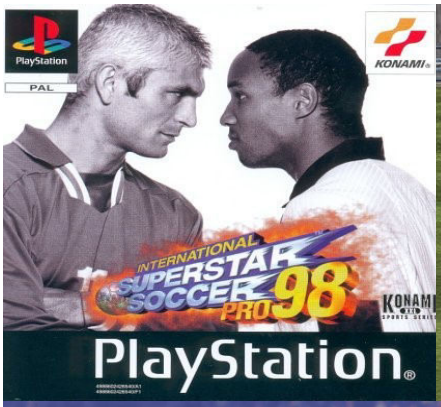
Posiblemente, ningún juego ha roto más amistades que nuestro querido y admirado *Street Fighter II.* Los que lo tuvimos en Super Nintendo, sin duda recordaremos que el otro gran atractivo del juego, aparte de jugar tú solo contra la máquina, era el poder jugar contra un amigo en igualados combates que casi siempre solían decidirse por una mínima diferencia. Si además hacías el truco del "*champion edition*" para poder elegir al mismo personaje ambos jugadores, las posibilidades se multiplicaban. En otras palabras, este clásico inmortal del mamporro nos deparaba impagables piques contra los pobres incautos que aseguraban dominar el juego, y aquello de luchar contra un amigo pardillo que picaba en la trampa y se arriesgaba a enfrentarse a nosotros era una experiencia impagable. Frases como "Es que tú le has echado más horas que yo" o "mi mando tiene los botones hundidos" aún resuenan en mi memoria junto a las carcajadas que provocaba aquello...

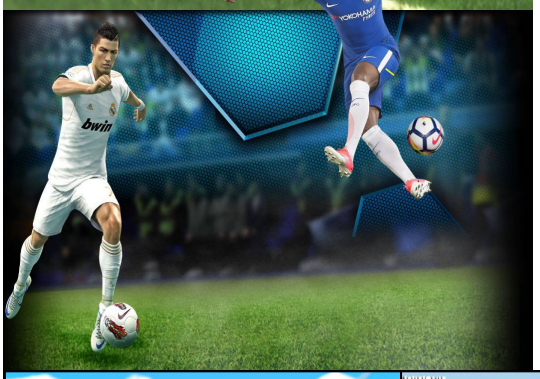
Si algo demostró *Street Fighter II* era que casi todo el mundo se defendía jugando con Ryu o con Ken, pero cuando tocaba jugar con otros personajes, la cosa cambiaba...



Para entender porqué *Barbarian* era un juego maldito y endemoniado que destruía tus amistades, baste recordar una frase que viene como anillo al dedo para explicar sus peculiaridades, y no es otra que "la avaricia rompe el saco". ¿Por qué?, estaréis pensando. Buena pregunta: pues porque cuando jugábamos a dobles contra un parguela al que pretendíamos humillar, lo que realmente queríamos desde los primeros compases del combate era cortarles la cabeza con aquel elegante y mortífero movimiento rotatorio que quedaba tan espectacular y tan chulo, y que tenía como consecuencia la decapitación y la muerte inmediata de tu atónito enemigo. ¿Dónde está el problema, pues? En que no todo iba a ser tan fácil, obviamente, y por aquello de que tu amigo no era en realidad tan tonto como parecía, tus intentos por cortarle la cabeza para humillarle total y absolutamente solían acabar en fracaso. Tu oponente, el muy pillo, solía zafarse en el último momento justo a tiempo de evitar la decapitación, y lo que es peor, aprovechaba que este movimiento te dejaba momentáneamente vendido para asestarte un golpe que te iba restando energía poco a poco hasta que perdías. *"¡Imposible, pero si no tienes ni idea!"*...Perlas así salían de tu boca mientras veías cómo al final, el más tonto, siempre fuiste tú.

Los juegos de lucha libre siempre me han gustado especialmente por dos motivos, principalmente: el primero, por ofrecerte la posibilidad de jugar con algunos de los luchadores más míticos de los años 80 y 90 de esta disparatada modalidad deportiva como lo fueron Hulk Hogan o Ultimate Warrior, y el segundo, por disfrutar como un auténtico enano jugando en compañía de un segundo jugador a la modalidad del "todos contra todos" o Royal Rumble, en la que hasta treinta mastodontes se parten la jeta encima de un ring y solo puede quedar uno al terminar la refriega. No importa cuán hábil seas, ni lo fuerte que sea el personaje que controlas, el destino de estos combates multitudinarios solía decidirse en base a la traición, el mayor de los placeres culpables que toda alimaña humana es capaz de sentir. Empujar a tu cuñado por el borde del ring para echarlo fuera a tomar por saco y partirte de risa en su cara era algo que no estaba pagado con dinero. Lo jodido del asunto era cuando te lo hacían a ti. Aaaah, la venganza, ese dulce plato que siempre se disfruta más en frío...





Este simulador de fútbol de Konami ofrecía un sistema de juego cargado de emoción y cierta dificultad que hacía las delicias de los jugones, llegando a desbancar en popularidad a los FIFA de EA Sports a pesar de no tener licencias para los nombres de jugadores y equipos. De hecho FIFA, que apostaba por una experiencia menos realista y más cercana al arcade (era mucho más fácil de jugar y los partidos solían acabar con un abultado número de goles), acabó copiando la mecánica de juego del simulador de Konami para poder recuperar la corona de los videojuegos futboleros. Recrearnos con las repeticiones del golazo que hemos marcado de falta con *Roberto Larcos* o soltar frases como "nos lo hemos merecido" cuando habíamos ganado jugando como el culo (con perdón) hacían arder la sangre a nuestros amigos. Otras veces "la máquina" conspiraba contra nosotros, haciendo que nuestros delanteros fallaran innumerables ocasiones de forma incomprensible y permitiendo que nuestros amigos, en un mal rebote, nos cascaran un inmerecido gol con *Ravoldi o Batutista*. Entonces era cuando empezaban a escucharse frases como *"¿pero qué haces? Te he dicho que pases no que tires", "este mando no va bien", "si le he dado al triángulo"* o el amenazante "*de aquí no te vas, vamos a echar otra*"...Mención aparte merecen las malas artes, como llamar a tu perro para que moleste a tu amigo, no pausar el juego cuando un familiar del anfitrión pasa por delante de la televisión. Se alcanzaban tales niveles de frustración que servidor ha sido testigo de gente que, rozando la locura, ha lanzado al suelo el mando, ha roto un cajón de una patada o incluso ha apagado la consola y sacado el disco (original por cierto) para partirlo por la mitad.

Worms es un juego de *MICROPROSE* y *Team 17* en el que controlas por turnos un equipo de gusanos que disponen de una amplia selección de armas, tan divertidas como mortíferas, con las que masacrar a los equipos rivales en un escenario que tampoco se salva de la destrucción. En este juego es normal el uso de toda clase de técnicas infames, como la técnica del lado oscuro (gente que excava túneles, se esconde detrás de protecciones y ataca con armas a distancia) o la técnica del lloro (quejarte de que tus amigos siempre van a por ti para conseguir que te dejen en paz).

Si queremos ver temblar a nuestros rivales, utilizar la bomba banana o la santa granada les supone una doble amenaza, ya que por un lado hace una gran cantidad de daño, pero por otro lanza por los aires a los gusanos y, si acaban en el agua, la muerte está asegurada (los gusanos no saben nadar). Sin embargo, el arma más humillante con diferencia (y mi favorita) es el empujón: no hace daño pero, si conseguimos que el gusano caiga en el agua podemos matarle de un toque y de paso hundir la moral a nuestro rival.

Bomberman es un juego en el que debemos colocar bombas en un laberinto para destruir bloques hasta encontrar la salida que se encuentra debajo de uno de ellos, mientras esquivamos a los monstruos que deambulan por el escenario (o acabar con ellos). En la variante multi jugador, consiste en ser el último superviviente. ¿Cómo? Sencillamente liándonos a bombazos con nuestros adversarios. Para ello podemos hacer uso de los power -ups que se esconden debajo de los bloques: bombas adicionales con las que podemos crear una mortífera reacción en cadena que no deje sitio en el que resguardarse, una bota para poder dar patadas a las bombas y así hacer reventar a nuestras amistades desde lejos, o un guante con el que podemos lanzar la bomba por encima de los bloques para, tras unos rebotes, hacerla caer justo al lado de nuestro desprevenido amigo. Todo ello para disfrutar de la sensación de encerrar a un rival con una bomba. Saber que no tiene escapatoria y ver cómo se desespera, conocedor del inminente desenlace, no tiene precio.

Si hubo un videojuego de lucha (o de peleas, como decimos algunos) que destacó sobre el resto en Playstation ese fue Tekken, sobretodo *Tekken 3.*

Aquí podíamos elegir hasta 22 jugadores en riguroso 3D, cada uno con sus movimientos, estilo de lucha (había hasta capoeira) con los que darle una paliza a nuestros amigos. Si queríamos potencia podíamos escoger a Paul o Yoshimitsu, con golpes lentos que quitaban media vida, pero si queríamos el vacile absoluto nada mejor que el Puñetazo Megatón de Jack, que quitaba toda la vida de un golpe (eso si, teníamos que coger carrendilla girando el brazo 5 veces sin que nos interrumpieran y luego acertar, lo cual lo hacía bastante falible).

Otros preferían cogerse luchadores como Law, Hwoarang o Eddie, que con sus rápidos movimientos no te dejaban respirar, aunque el movimiento más asfixiante era el combo de 20 golpes del Dr. Boskonovich, que según la leyenda es imparable.

Si no somos muy hábiles con estos juegos, siempre hay dos técnicas que ofrecen buenos resultados y sacan de quicio a esos amigos que van de pros: pulsar todos los botones como un loco o dar el primer golpe y cubrirte para que no te hagan daño hasta que se cumpla el tiempo y ganes por tener más vida.

Pocos juegos son tan simples pero adictivos como el *Tetris o el Puyo Puyo*, juegos presentes en casi todas las plataformas. Para Tetris sobran las palabras, ya que es de los juegos más conocidos del mundo. Cuando jugamos contra un amigo, cada vez que eliminamos líneas a nuestro rival le aparecen filas casi completas por debajo de las suyas, acercando sus figuras al límite superior y, en consecuencia, al Game Over. Lo que tenemos que hacer, por tanto, es preparar las filas para que, cuando nos salga la pieza larga (que muchas veces se hace de rogar), empezar a quitarnos líneas y que a nuestro amigo se le llene media pantalla.

Puyo Puyo es parecido, de hecho está inspirado en *Tetris*. La diferencia es que, en lugar de figuras, caen parejas de bolas de colores y nuestra misión es formar filas verticales u horizontales de al menos cuatro bolas del mismo color, momento en el que estas desaparecen. Cuando jugamos contra un amigo, cada vez que hacemos una fila a nuestro rival le caen bolas incoloras que sólo desaparecen si desaparece alguna de alrededor, así que la estrategia a seguir es colocar las bolas para que, cuando nos hagamos una fila, caiga la bola de arriba y se produzca una reacción en cadena que le llene de bolitas a nuestro rival la pantalla. Es fácil perder los nervios cuando estamos preparando una buena reacción en el Puyo Puyo o tenemos las filas preparadas para "liarla parda" en Tetris pero esa pieza que necesitamos no llega. Si encima nuestro rival empieza a mandarnos bolas (o filas) la cosa se puede poner muy fea. Con amigos así...

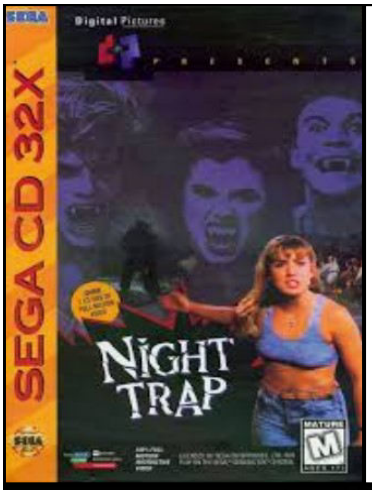
Reportaje Especial

Las carátulas más RIDÍCULAS de la historia...

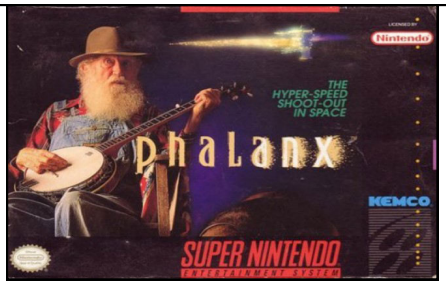
PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT

AVISO: Este artículo contiene palabras malsonantes

En este mundo hay pocas cosas tan relativas, personales e intransferibles como el arte. Lo que para unos es una obra de arte para otros puede ser una auténtica basura. Sin embargo, hay ocasiones en las que no queda más remedio que rendirse a la evidencia de que se han reído en nuestra cara y en las que nos intentan dar gato por liebre. Pasen y vean algunas de las carátulas con menos arte de la historia...

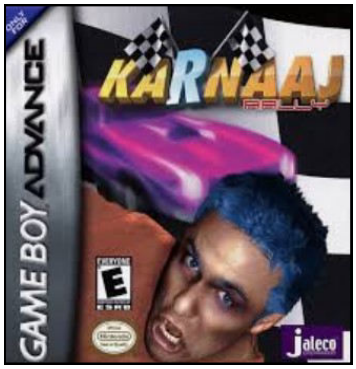


Night Trap para la extinta Sega CD 32X era un juego adelantado a su época en muchos sentidos, pero de lo que no cabe ninguna duda es de que los responsables de la carátula del juego no anduvieron muy finos: esos vampiros del fondo daban más risa y pena que otra cosa, el de la derecha concretamente parecía estar descojonándose mientras Chiquito de la Calzada le cuenta chistes, y qué decir de la intrépida chica protagonista: ¿alguien sabría decir si esa cara se debe al estreñimiento, al miedo, al cabreo, o quizá a la inquietante sensación de saber que tu cara de imbécil pasará a la historia?...



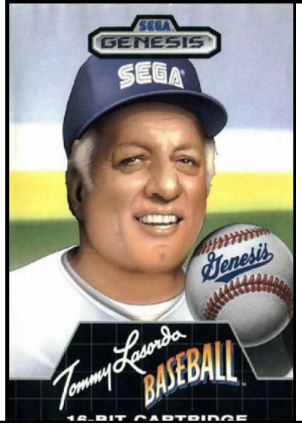
Phalanx siempre sale en todas las quinielas del mayor truño de carátula de la historia, y no nos extraña: ¿un viejo prostático tocando el banjo en la carátula de un shoot'em up mata marcianos?...¿En serio?...¿Soy yo, o alguien se fumó algo raro en las oficinas de Kemco?...

Ya te hablamos de este engendro de juego en la sección del Basurero Retro de este mismo número, y créeme cuando te digo que hasta la carátula del juego es una mierda. Aquí tienes la prueba: peor imposible. Si eso es un zombie yo soy Juana la Loca. No me jodas. ¿De verdad esta basura es lo mejor que han sido capaces de hacer para salvar el juego del desastre? Mi hijo de 4 años dibuja (mucho) mejor.



Lo admito abierta y descaradamente: no tengo ni pajolera idea de qué juego es este, pero solo con ver la carátula ya me entran ganas de suicidarme antes que de jugarlo. *Karnaaj Rally* ostenta el dudoso privilegio de tener una de las peores carátulas que he visto en la historia (y creedme, he visto muchísima mierda). Desconozco si la calidad del juego va en paralelo con la de su arte conceptual, pero lo que de verdad ignoro es en qué estaban pensando cuando hicieron esto.

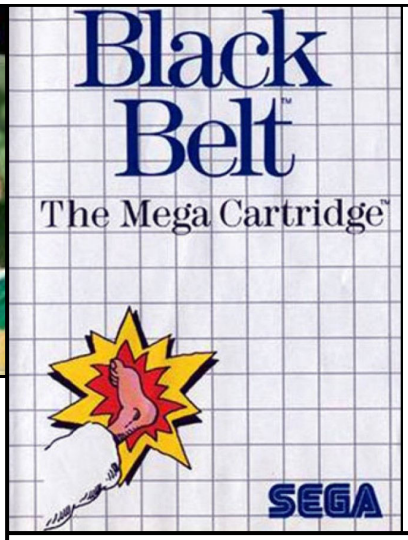
En la Familia Addams el nombre de uno de sus componentes no era lo único que apestaba: el tío Fétido (Uncle Fester) siempre ha sido un personaje entrañable (aunque hediondo), pero lo que no tiene nombre es la cara de gilipollas que le cascaron en la ilustración de esta penosa carátula de un juego de NES. Bueno, sí tiene nombre: mamarracho



Sin acritud: un juego que te pone a un pavo con semejante jeta de imbécil en la portada hace que se te enciendan todas las alarmas.

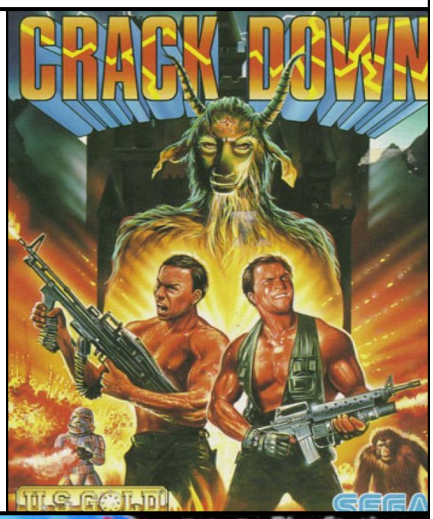
Puede que *Tommy Lasorda Baseball* sea un gran juego (o no), desde luego el nombre tampoco ayuda (La sorda), pero la carátula es una bazofia.

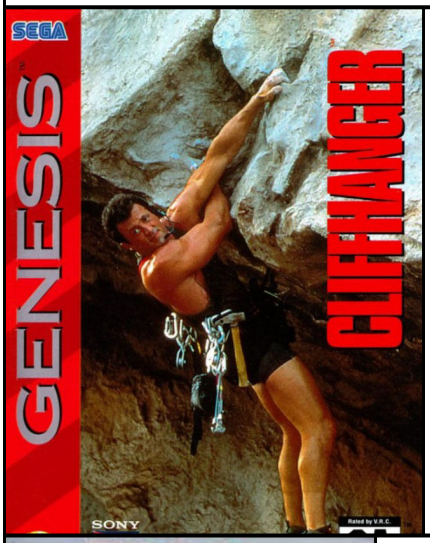
Solamente en España podría ocurrir algo así: un personaje se pone de moda, y acto seguido a algún espabilado se le enciende la bombilla y se da cuenta de que puede sacar tajada si se lanza al mercado (rápidamente, eso sí, no vaya a ser que se pase el momento) un videojuego basura con dicho personaje como reclamo. Una práctica tan válida y efectiva como oportunista y repugnante. Solo así se puede entender que un mojón como ¡Qué pasa neng! Ensuciara de forma vergonzosa el catálogo de toda una leyenda como la PlayStation 2. Mirad la carátula y vomitad: con todo mi respeto hacia el gran humorista y mejor persona Edu Soto, esta carátula solo puede describirse como infumable, es el producto de una sociedad decadente y ridícula que necesita engancharse a personajes y programas de televisión casposos y lamentables que rellenen los huecos existenciales de sus consumidores compulsivos. Sí, entiendo que todo es una broma y que el humor es muy necesario, pero esta carátula es…¿una puta mierda? Ejem...Más o menos, por ahí anda la cosa.



Vale, entiendo que la Master System era una gran consola que tuvo su mejor momento en una época en la que la industria del videojuego no era lo que es hoy en día, y todavía no se cuidaban mucho este tipo de detalles, pero es que lo de *Black Belt* ya es de denuncia en los juzgados de guardia: un pie. A ver, lo repetiremos para los más incrédulos: un pie. Un puto pie. Y encima dibujado por un niño de 6 años. Para más inri, esos horrorosos cuadros que adornan el fondo lo hacen parecer aún más una hoja de cuadros de un bloc de dibujo infantil, arrancada y tirada a la basura, que es de donde nunca debió salir. De auténtica vergüenza.

Atención a la carátula de Crack Down: el circo de los horrores. Dos mercenarios con cara de estar cagando a base de esfuerzo, un hijo bastardo de un stormtrooper imperial de Star Wars ahí a su bola con un lanzallamas, y a la derecha, no sabemos muy bien haciendo qué, la mona Chita encima del logotipo de Sega. Pero no se vayan, que aún hay más: todavía queda lo mejor...El malo malísimo, la encarnación del rey de las tinieblas...En primer plano, la cabra de la legión. La cabra, la cabra...La madre que la parió.
Para echar la pota de la risa.

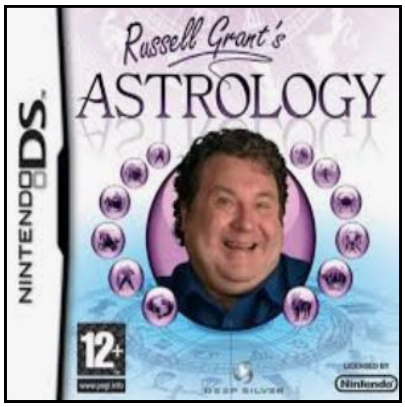




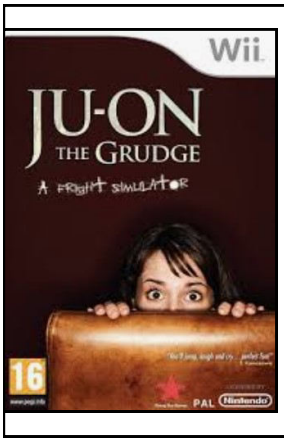
Cliffhanger (*Máximo Riesgo* aquí en España...Los Españoles y nuestras traducciones) era una gran película, de las más decentes del Tito Stallone, pero atención a lo que hicieron con la carátula del juego de la película para la versión americana de Mega Drive, la Sega Genesis: cogen una foto del descanso del rodaje de la película y la ponen ahí, sin retocar y sin efectos ni adornos de ningún tipo. Ole sus cojones. Y se quedaron tan a gusto. Por lo menos haber puesto el poster promocional de la película, o alguna foto con más épica...Pero ¿esto? Si os fijáis, hasta se ve que Stallone se está riendo. Yo sigo haciéndolo….

Vale, a lo mejor son cosas mías, pero…¿un ninja jugando al golf? No me toques las narices. No cuela. En los 80 valía todo, pero esto ya es pasarse. ¿No podía jugar al golf vestido de persona normal, de verdad era necesario jugar con el traje de ninja? Es más, ya puestos a preguntarnos cosas absurdas, ¿por qué juega de noche? Ahí al fondo se ve un pedazo de luna llena como una catedral. ¿Es para darle un toque de misterio a la cosa? Porque jugar al golf de noche debe ser jodido, la visibilidad es tan mala como la carátula de esta aberración. Si lo que intentaban era darle un tono de solemnidad al juego, fracasaron. Y mucho.

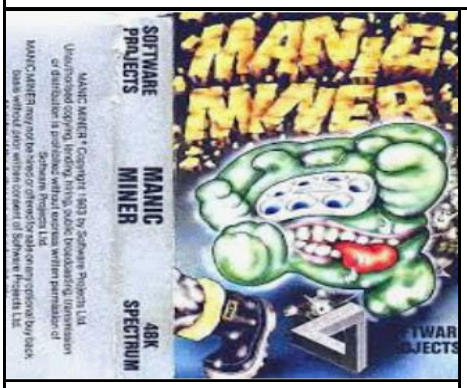
¿Se puede estar más escuálido y canijo que el chaval de esta carátula? ¿observáis un solo músculo en su triste anatomía de adolescente pajillero? No, ¿verdad?. Pues el caso es que el invento no estaba mal, hasta te permitía meterte (literalmente) en el juego y usarte a ti mismo como luchador para enfrentarte a los enemigos generados por el programa, una buena idea lastrada por una pésima carátula, entre otras cosas. A lo mejor si hubieran puesto a un tío cachas hasta te lo piensas, pero yo veo ahí a semejante individuo y salgo corriendo, no vaya a ser que salga de la pantalla y me pida dinero. Atención también al traje de súper héroe que le han encasquetado a la izquierda: da risa, pena y asco.



Un juego de astrología para la Nintendo DS: buena idea, suena interesante. ¿Esta carátula?...mala idea. Muy mala idea. Es una mierda del tamaño del Titanic, y que conste que no tengo nada en contra de los gordos con cara de idiota, yo mismo podría formar parte de tan selecto club, pero lo de poner ahí en la portada de un videojuego a semejante humanoide puede que no sea la mejor idea del mundo.

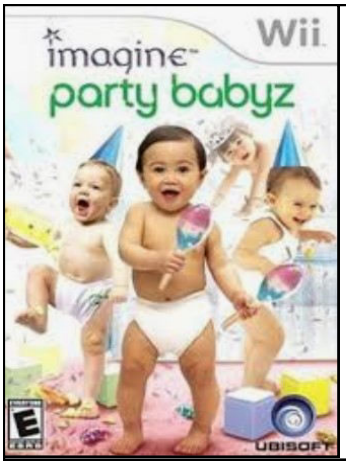


"¡Cu cu! ¿Quién soy?..." seguro que habéis jugado a esa mierda cuando teníais 6 años, pero si habéis visto la película del mismo nombre sabréis que da bastante miedo, las películas de terror orientales dan muy mal rollo. Pero la carátula de este juego directamente no pega ni con cola. El juego no es gran cosa, pero tenía algunos sustos bastante apañados. La carátula da risa, vergüenza y de todo. Menos miedo.

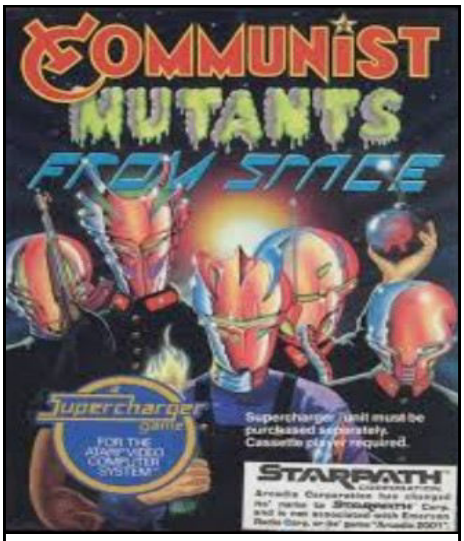


Que *Manic Miner* era un gran juego es evidente, eso lo sabe todo el mundo. Que se fumaron algo chungo a la hora de diseñar la portada del juego creo que es también bastante evidente. Un teléfono viviente con siete ojos y cara de psicópata asesino es algo que solo puede haber vomitado un yonki con resaca de tripi, speed y heroína mezclado con Red Bull al mismo tiempo. No se me ocurre nada más aberrante y siniestro, y eso que soy capaz de imaginar cosas realmente perturbadas...

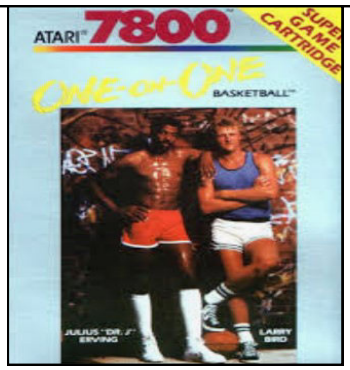
Kinect fue una gran idea en su momento, y de hecho hubo grandes juegos que supieron explotar con ingenio y buenas artes las posibilidades del cacharro, pero también es cierto que hubo algunos engendros disfrazados de juegos para Kinect que daban miedo, y no por su contenido terrorífico, ni mucho menos. En este *Kinectimals* lo que daba miedo era la cara de los animales virtuales que aparecen en el juego, sin ir más lejos en la misma carátula. Mirad ese tigre: parece que te va a pedir droga de un momento a otro. ¿De verdad pensaban que era divertido ponerle caras de personas reales a los animales? ¿No hubiera sido mejor dejarlos como estaban? No sé yo, pero eso de ponerle atributos humanos a los animales a mi me da muy mal rollo. Este pobre tigre se parece a mi suegra...



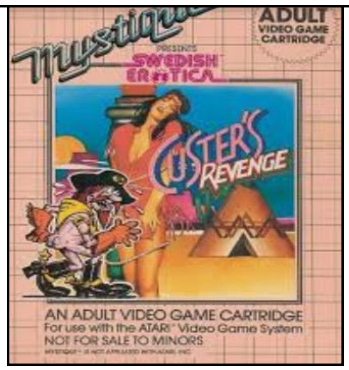
Imagina una fiesta de bebés. No es un chiste ni una pesadilla, es exactamente el título de este juegazo (estoy de coña, se llama ironía) en el que solo pudo haber una idea peor que la del mismo juego en sí, y era la de poner a cuatro bebés en pañales (¿por qué no podían aparecer vestidos, al menos? ¿era necesario despojarles de su poca dignidad de esta manera?) haciendo el imbécil en la carátula del juego. Infame. Más de uno pensará que estoy equivocado y que es algo muy tierno y muy lindo. Error. No hay nada más execrable y despreciable que usar como reclamo publicitario la inocencia de un bebé, si lo multiplicas por cuatro el resultado es ya vomitivo. Me encantan los niños, pero odio la falta de escrúpulos.



Ojo al parche, vais a flipar: *Comunistas Mutantes Del Espacio*. Con dos huevos. Votantes de Podemos y de cualquier partido comunista, éste NO es vuestro juego. La idea es tan absurda que mola un montón, pero ideologías políticas a un lado (yo paso diez pueblos de política) en lo que seguro que coincidimos todos es en que esto es una caca.

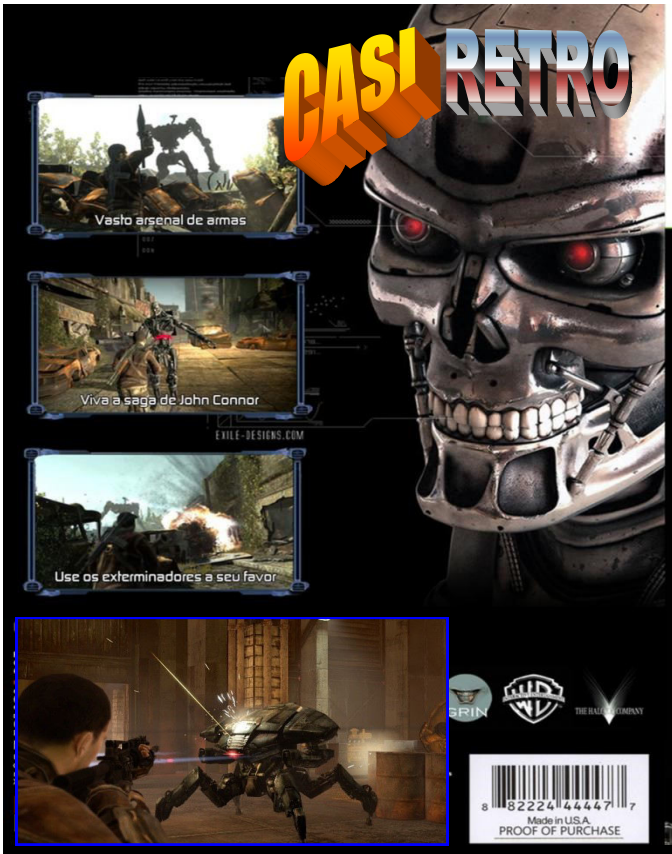


Tampoco tengo nada en contra del porno ni del cine gay, pero si no fuera porque sé que esos dos de ahí son jugadores de la NBA juraría que el título de este *One on One* podría ser "El albañil negro que tapa tu agujero" o "Te huele la espalda a pecho de hombre". Serán cosas mías y que soy muy mal pensado, pero ahí había tema...



Custer's Revenge es una basura entrañable que hoy en día sería impensable por varios motivos, la sociedad ha cambiado (a peor) y ya no se aceptan bromas con ciertos temas, aquí el General Custer debía violar a las pobres mujeres de una tribu india, y la carátula iba en consonancia con el juego: un despelote.

CASI RETRO



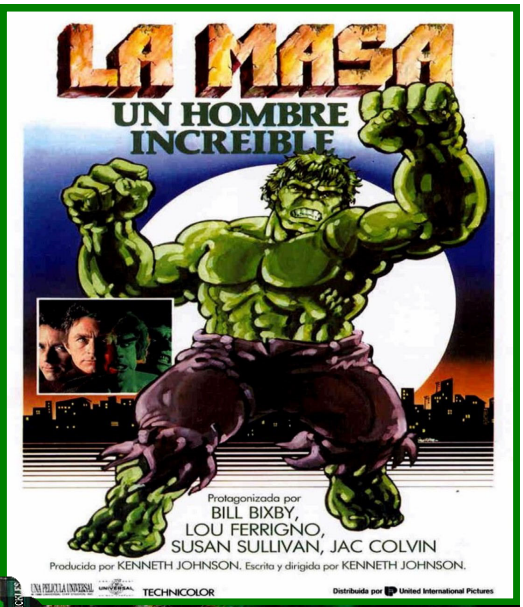
Si hay un nombre indisolublemente asociado a toda la saga de Terminator ese es el de John Connor, el líder de la resistencia humana en la guerra contra las máquinas del futuro apocalíptico que se sacó de la manga el genio creativo del gran James Cameron. En *Terminator Salvation*, el juego de la película homónima (que nunca fue tan buena como se pretendía ni tan mala como algunos dicen) el protagonista absoluto es precisamente nuestro amado John Connor, que protagoniza aquí un juego para Xbox 360 y PlayStation 3 que por varios motivos que vamos a comentar ahora muy bien podría haber sido un juego de PlayStation 2 o, si me apuran, incluso de una generación por debajo. Ya hemos insistido en numerosas ocasiones desde estas mismas páginas en el hecho de que lo retro es difícil de definir, aún más delimitar sus fronteras y decir, por lo tanto, qué se considera retro y qué no lo es, resulta cuando menos complicado y polémico. Pero de lo que no cabe duda es de que no hay nada en este *Terminator Salvation* que no hubiera podido contarse, narrarse o jugarse exactamente de igual forma en cualquier otra plataforma aunque con peores gráficos. Y es que, por decirlo en otras palabras más explícitas, su mecanismo es más retro y más sencillo que el mecanismo de un chupete: todo se reduce a disparar, correr, esquivar (tampoco es imprescindible) y cuando no queda más remedio porque los terminators son duros de pelar, disparar con el lanza cohetes para hacerlos volar por los aires. Y ya está, no busque usted nada más en este juego porque no lo va a encontrar. ¿Significa pues que estamos ante un mal juego? Se admiten, como en todo, las opiniones de cualquiera. Para mi, desde luego, no es un mal juego. De hecho debo admitir sin pudor ni vergüenza que me tuvo bastante entretenido durante dos o tres tardes que recuerdo con cierto cariño. No es ninguna maravilla ni pasará a la historia, pero desde luego tampoco es una porquería como se ha pretendido hacer ver por ahí. Evidentemente no es lo mismo pagar 50€ que pagar 5 (o no pagar nada directamente) por este juego, ahí la perspectiva cambia radicalmente, pero puestos a debatir sobre lo retro y lo que casi es retro, *Terminator Salvation* sería un donut: está bueno, no es gran cosa, pero te lo comes rápido y luego lo olvidas.

Terminator Salvation es de esos juegos que sabes perfectamente desde antes de jugarlos que te van a decepcionar sí o sí, pero como no hay más tonto que aquel que se engaña a sí mismo, seamos sinceros y admitamos que a veces lo único que nos apetece para disfrutar y liberar tensiones es jugar a una de estas basuras maravillosas sin las cuales, ni los juegos buenos serían tan buenos en comparación, ni los realmente malos darían tanto el cante. Necesitamos reventar terminators a base de tiros aún a sabiendas de que no hay más, incluso sabiendo que no hay nada que desbloquear, se acaba y a por otro juego: que pase el siguiente.

¿es *Terminator Salvation* un juego retro, entonces? Depende. Para mi no lo es, porque está respaldado por una tecnología pudiente y solvente, inalcanzable para los verdaderos juegos retro. Pero sí, es CASI retro...Casi.

RETRO Remake

Cuando en 1990 Jordan Mechner asombró al mundo con su revolucionario *Prince of Persia* original, seguro que nadie o casi nadie habría apostado porque casi 15 años después el mismo personaje revitalizara la industria reactivando una franquicia que en total, y hasta la fecha, ya lleva más de 10 entregas entre secuelas, versiones para portátiles y adaptaciones para todo tipo de plataformas. El éxito del Príncipe de Persia y sus múltiples encarnaciones (ya he perdido la cuenta de cuántas lleva) es algo que, efectivamente, hubiera sorprendido a propios y extraños. No es que el juego original no lo mereciera, porque ya era absolutamente genial, es que el boom que ha experimentado el personaje en tiempos más o menos recientes ha sido brutal, sobrepasando las expectativas de los más optimistas. Todo empezó, realmente, a base del reboot de la saga en 2003 con *Prince of Persia, The sands of Time* (Las arenas del Tiempo) para PlayStation 2 y Xbox, si bien un par de años antes ya se intentó reflotar la franquicia en Dreamcast sin éxito aparente. Es en este nuevo inicio para la saga, en cambio, donde asistimos al espectacular despliegue de todas las habilidades sin parangón del carismático príncipe como nunca antes se pudo contemplar en consola ni ordenador alguno. Es un remake redondo, aportando cosas completamente nuevas y manteniendo con total fidelidad, eso sí, aquello que supo dotar de alma y personalidad al personaje y el juego original de Jordan Mechner. No solo se convirtió en un clásico instantáneo, sino que consiguió, de pasada, dos cosas bastante importantes: una, asentar las bases para relanzar toda una nueva franquicia de entregas que como ya hemos dicho se extienden prácticamente hasta nuestros días (aunque ya vamos echando en falta nuevas aventuras para las consolas de nueva generación), y dos, asegurarse que gracias a la potencia de PS2 y Xbox, sin importar a cual de estas dos versiones recurras, te sigas encontrando con un juego imperecedero y genial que sigue siendo muy disfrutable y técnicamente impresionante con independencia de los años que han transcurrido desde su sorprendente (e inesperado) regreso por la puerta grande en 2003. Dos entregas más en rápida sucesión conformaron una trilogía brillante e impecable que cerraba un círculo, amén de adaptaciones para PSP o Wii, por mencionar algunas. Un clásico genial.



Los años 80 nos dejaron muchas maravillas televisivas que solo ahora empiezan a valorarse en la justa medida de sus posibilidades. Le década de los 80 fue además, indiscutiblemente, la gran década de dos personajes de Marvel en concreto: uno era Spiderman y el otro era Hulk, aunque hoy en día hayan sido desplazados por personajes más agresivos y actuales como Lobezno, Punisher o Deadpool, quizá más acordes con la filosofía de los tiempos modernos en los que vivimos. *El Increíble Hulk* protagonizó una excelente teleserie desde 1978 hasta 1982, amén de varios episodios de larga duración que sirvieron como apéndices finales en los que conocimos el desenlace de las aventuras de Hulk. Aquí en España durante los últimos años de los 80, y quizá al rebufo del tremendo huracán que originó el exitazo comercial del Batman de Tim Burton, los distribuidores avispados y oportunistas pensaron que quizá fuera buena idea comercializar el episodio piloto de la antigua serie de Hulk en formato de cinta de video. Lo cierto es que el invento funcionó (una vez más) y a los que fuimos niños durante los 80 y gran parte de los 90 nos sirvió para poder rescatar la serie del olvido y conocer de primera mano las aventuras de Hulk en la gran pantalla, algo de lo que habíamos oído hablar pero nunca pudimos ver porque, entre otras cosas, la mayoría de nosotros ni siquiera habíamos nacido cuando el Doctor Banner ya se transformaba en El increíble Hulk en la tele. Los que se esperaban a un Hulk generado por ordenador destruyendo edificios a puñetazos se llevaron una gran decepción al comprobar que la cosa eras bien distinta: ante la carencia de medios y de efectos especiales de aquella época, se optó por darle un tono más de suspense e incluso de thriller a la serie, contando historias (casi siempre auto conclusivas) más propias de otras series ya consagradas como *El Fugitivo*, en las que el protagonista se veía obligado constantemente a huir para sobrevivir otro día. Aquejado de una pesada maldición, este moderno Doctor Jekyll se veía transformado en el imponente y agresivo Hulk (su Mr. Hyde particular) cuando le invadía la rabia, el odio o el miedo. Tras ser irradiado con rayos gamma en un accidente en el laboratorio, la vida del pobre Doctor Banner nunca volvería a ser la misma.

Sin duda son muchas las cosas que se podrían haber hecho mejor en esta ya añeja teleserie, pero sin embargo siguen siendo muchos más sus aciertos que sus deméritos. Lejos de recurrir a la técnica informática (en pañales en aquella época, como es obvio) y presentar a un monstruo irreal, los responsables del casting optaron por contar con la impresionante e imponente presencia física de Lou Ferrigno, culturista de enorme musculatura que muy bien podría haber competido con el mismísimo Arnold Schwarzennegger en sus mejores días. Una manita de pintura verde y un par de retoques capilares harían el resto. No hacía ni puñetera falta nada más: aquel Hulk era y sigue siendo terriblemente amenazados y terrorífico. La química existente entre el dúo Banner (el tristemente fallecido Bill Bixby) y Hulk (Lou Ferrigno, que aún sigue en activo, increíble pero cierto...Y no se conserva nada mal) era garantía suficiente para mantener al público enganchado durante cuatro temporadas intensas y llenas de emoción, además de varios telefilmes que se rodaron con posterioridad, ya a finales de la década de los 80, como *El juicio de Hulk y La muerte de La Masa,* que servían de apéndices finales para cerrar el arco argumental que quedó inconcluso al término de la cuarta temporada. Como vemos una vez más, la década de los ochenta era un terreno de cultivo ideal para este tipo de proyectos en los que la carencia de medios tecnológicos se suplía sobradamente con ingenio y buen hacer. Inolvidable.

EL BASURERO RETRO

HOY: Zombie Attack

PlayStation 2 puede ser la consola más vendida de la historia, pero tiene también otro curioso record que casi nadie tiene en cuenta, y es que es una de las consolas con más bodrios ocultos (también tiene muchas joyas, que nadie me malinterprete) en su abultado catálogo. Esta basura hedionda es uno de esos bodrios de los que hablo, casi nadie lo recuerda y los demás aún están intentando olvidarlo. Una de las cosas que más nos duelen a los jugadores es que nos tomen por tontos y nos engañen, y este *Zombie Attack* es ya un timo empezando por el título y su ridícula y penosa carátula. Quizá no sea ni de lejos el peor juego de PS2 ni es la primera vez que nos intentan dar gato por liebre con una carátula que no tiene nada que ver con el contenido real del juego, pero este es sin duda uno de los casos más flagrantes de tan lamentable engaño. Lo primero que habría que decir sobre Zombie Attack es que no hay ni un solo zombie en todo el juego, por extraño que esto pueda parecer. Lo del arte conceptual de la carátula sigo pensando que era una broma de sus diseñadores, o bien que ese día hubo huelga en el curro y decidieron dejarle el diseño de la portada al hijo de la secretaria, que acababa de cumplir 6 añitos. Ya metidos en faena y una vez que metemos el disco en la consola, vemos con espanto (y no por el miedo precisamente) que hemos sido timados, porque los enemigos del juego no son zombies, sino vampiros y fantasmas orientales, o sea, un tipo de muerto viviente MUY diferente al que estamos acostumbrados por estas tierras occidentales. Quizá uno de sus problemas sea que está completamente descontextualizado.

El objetivo de esta joyita de juego es el de exorcizar a los espíritus malvados que han poseído los cuerpos de los pobres orientales que vagan como almas en pena por los escenarios (bastante pobres y vacíos), haciendo uso de nuestras armas (bastante estrafalarias algunas de ellas) y de nuestra paciencia. Digo lo de la paciencia porque en más de una ocasión nos veremos fuertemente tentados a sacar el disco de la consola y depositarlo en una papelera, de donde quizá nunca debió salir desde un principio. El ritmo del juego es, por así decirlo, flojo, errático, irregular, sin la más mínima tensión ni emoción, es como si haciendo honor a su nombre, todo estuviera muerto en este juego, afectando absolutamente a todo. Técnicamente no solo es flojo sino impropio. Que una consola capaz de mover cosas como God of War y Shadow of the Colossus sea la misma que tira de esta basura inmunda parece un chiste. Te parecerá increíble que estés jugando a un juego de PlayStation 2, y es que un simple dato anecdótico nos hará darnos cuenta de porqué es tan malo: solo ocupa unos 200 megas, por lo que se trata de uno de los juegos de PS2 que están en formato CD (y le sobra bastante espacio), o lo que es lo mismo: desaprovecha, directamente, un 80% o más de la capacidad y la potencia de la consola. Si lo ves, huye de él. Da miedo, pero de lo malo que es.

¿Por qué no lo hablamos?...

Correo de los lectores

Por Enrique Segura

En **PLAY AGAIN** nos preocupamos por nuestros lectores, realmente nos interesa lo que pensáis y nos gusta teneros lo más cerca posible. En esta sección contestaremos vuestros mensajes y atenderemos vuestras dudas y sugerencias.

¡Contacta con nosotros!...Si quieres participar en esta sección y ver tu mensaje contestado en el próximo número de **PLAY AGAIN**, no dudes en mandarnos tus comentarios, preguntas y dudas por email a enriquesegura78@hotmail.com o manda un Whatsapp al 646603847. ¡Te esperamos!

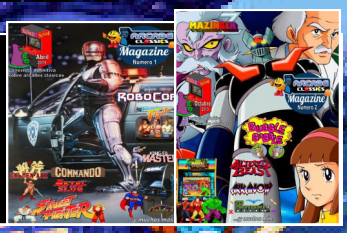
MERRY CHRISTMAS!

Jesús Figueroa (Madrid)

Jesús pregunta por el ***Left 4 Dead 3*** y si es verdad que, como se había anunciado, está ya en desarrollo. Pues por lo que yo sé es un bulo, amigo Jesús. No desmienten nada pero tampoco lo confirman, y así llevamos ya unos diez años. Se ve que en **Valve** no son muy amigos del número 3, porque con *Half Life* tres cuartos de lo mismo. En fin, me temo que habrá que seguir esperando. Igual lo acaban jugando nuestros hijos o nuestros nietos… ;-)

Roy Hernández (Costa Rica)

El amigo Roy contactó conmigo a través de Messenger para interesarse por los enlaces de descarga de nuestra revista hermana ***Arcade Classics Magazine***. Los podéis encontrar en la siguiente web: *www.retroplaymultimedia.blogspot.com*



Lily Gutiérrez (Chile)

¡Por fin, una chica! Tu email me llena de alegría, amiga Lily. Y por supuesto que no me molestas, faltaría más. Con respecto a tu petición de un reportaje con los mejores juegos de LEGO que se han hecho, me pongo manos a la obra, a ver cuando puedo darle salida. Me lo apunto. Quizá para el extra de Verano. ¡Besos!

Hulk Hogan Rules Forever (email)

Este amigo escribe con pseudónimo (espero) para pedir un reportaje sobre los mejores juegos de Wrestling retro. Venga, tomo nota, Hulk. Lo anoto en mi (interminable) lista de cosas por hacer. Mil gracias por la idea y por tu simpático email, me he reído un montón ;-)

Wesker (email)

El colega Wesker (buen apodo, sí señor, eres mi personaje favorito de la saga después de Leon Kennedy) me pregunta mi opinión sobre las películas de *Resident Evil* de imagen real. Bueno, partiendo de la base de que mis estándares de calidad son bastante bajos, te diré que no están mal, pero creo que son manifiestamente mejorables. Y sí, Milla Jovovich está para darle un bocadito…

En el próximo número...

10 grandes juegos

para PSP

Desempolva tu vieja PSP, aún le queda mucha vida. Te damos 10 excusas para hacerlo...

20 cartuchos inolvidables

para la NES Nintendo 8 bits

Nintendo se impuso en la guerra de los 8 bits, recordemos 20 grandes juegos de la NES.

Reportaje Especial

10 videojuegos que te hacían TRAMPAS sin tú saberlo...

No eran cosas tuyas...
Siempre hubo juegos que se reían en tu cara y te hacían trampas. En el próximo número repasamos algunos de ellos...

Reportaje Especial

Segundas partes... ¿NUNCA fueron buenas?

Desmontamos el mito piedra a piedra. Analizamos 10 segundas partes que superaron ampliamente a sus antecesores.

¡Y mucho más!...

Disponible a partir de Marzo 2020

OUH OUH OUH
¡¡Ya llega la navidad!!
GREMLINS
ARCADES RETROAL
Descuento de 7%
en tu nueva arcade
exclusivo para los
lectores
de PLAY AGAIN
usando el cupón
PA2019
visitanos en www.arcades-retroal.com